• GRAND THEFT AUTO • FLIGHT UNLIMITED 2 • SHADOWS OF EMPIRE
• TUROK • CHAOS ISLAND • DREAMS TO REALITY • ΑΠΟΔΡΑΣΗ

ΔΗΛΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΟ GRAND PRIX 2!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 94 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.



ΤΑ ADVENTURES ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

TEX MURPHY'S OVERSEER
ΤΟ ΠΡΩΤΟ DVD-ROM GAME!

BLACK DAHLIA
ΣΕ ΟΚΤΩ CD-ROMs!

EGYPT 1156 B.C.
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΤΙΤΛΟΥΣ!



LULA
ΑΥΣΤΗΡΩΣ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟ



UBIK



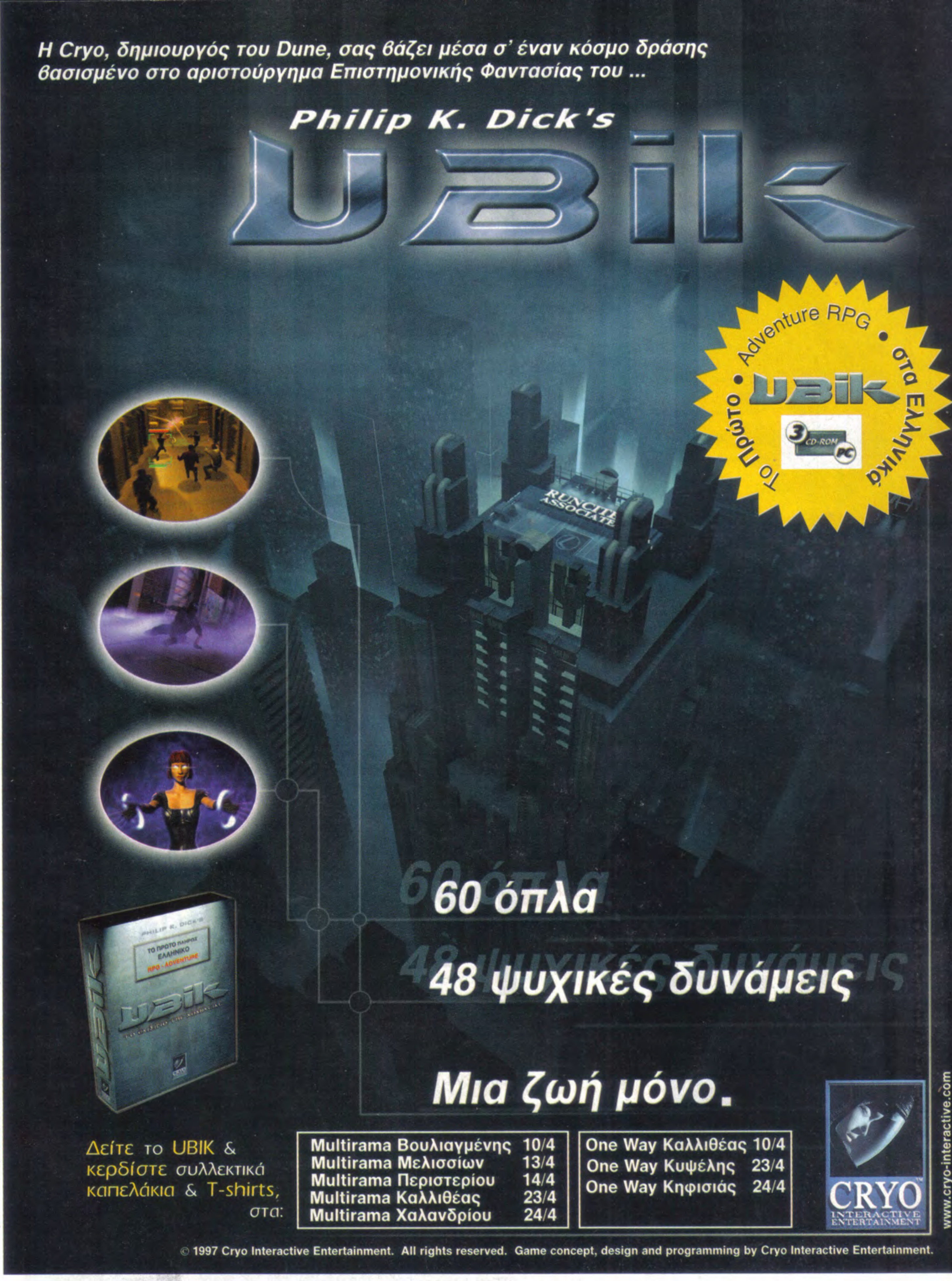
BATTLEZONE



PANDEMONIUM 2

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 CD-ROMs UBIK

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΛΥΣΙΔΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ


Η Cryo, δημιουργός του Dune, σας βάζει μέσα σ' έναν κόσμο δράσης βασισμένο στο αριστούργημα Επιστημονικής Φαντασίας του ...
Philip K. Dick's
UBIK
Το Πρώτο • Adventure RPG • στα Ελληνικά
UBIK
3 CD-ROM PC
RUNCITER ASSOCIATES
60 όπλα
48 ψυχικές δυνάμεις
Μια ζωή μόνο.
Δείτε το UBIK & κερδίστε συλλεκτικά καπελάκια & T-shirts, στα:
Multirama Βουλιαγμένης 10/4
Multirama Μελισσίων 13/4
Multirama Περιστερίου 14/4
Multirama Καλλιθέας 23/4
Multirama Χαλανδρίου 24/4
One Way Καλλιθέας 10/4
One Way Κυψέλης 23/4
One Way Κηφισιάς 24/4
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
www.cryo-interactive.com
© 1997 Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved. Game concept, design and programming by Cryo Interactive Entertainment.

EDITORIAL

Το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας δεν είναι ένα οποιοδήποτε. Βγήκε με κόπους και βάσανα, με κεριά, λαμπάδες και ξενύχτια. Ας όψεται ο απίστευτος καιρός, η απροετοίμαστη ΔΕΗ και η εθνική μας μοναξιά. Τουλάχιστον δεν πλημμυρίσαμε. Κι όμως, σχεδόν υπό το φως των κηρίων, βγήκε ένα τεύχος 228 σελίδων. Με τις υγείες μας!

Το πρώτο παιχνίδι σε DVD-ROM είναι γεγονός! Το Overseer, η δεύτερη περιπέτεια του Tex Murphy, έρχεται σε μια συσκευασία η οποία, εκτός από τα... συνηθισμένα πέντε CD-ROMs, περιλαμβάνει και ένα DVD-ROM με ολόκληρο το παιχνίδι. Τι σου είναι η τεχνολογία... Βέβαια, μολονότι οι απαιτήσεις του παιχνιδιού στην DVD-ROM έκδοση είναι απελπιστικές (Pentium 2 στα 233MHz, 32MB RAM και άλλα φαιδρά), ίσως είναι αναμενόμενες. Εχουμε επίσης και μια δεύτερη "πρωτιά" από ένα άλλο adventure παιχνίδι: Το Black Dahlia (από τους δημιουργούς του Ripper) έρχεται σε -κρατηθείτε!- οκτώ ολόκληρα CDs. Αν θέλετε να δείτε τον Dennis Hopper, θα πρέπει να το υποστείτε.

Αν νομίζετε ότι τελειώσαμε με τις πρωτιές, πλανάσθε πλάνην οικτράν. Στο τεύχος αυτό παρουσιάζουμε και το Egypt, το πρώτο adventure με ελληνικούς υπότιτλους! Μάλιστα, κύριοι. Δεν είστε πια υποχρεωμένοι να έχετε proficiency στην αγγλική γλώσσα για να παίξετε το παιχνίδι της αρεσκείας σας. Επιτέλους!

Δεν λέω, καλά τα strategy που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό (Battlezone, το ελληνικό "Απόδραση", UBIK και Chaos Island), αλλά αυτό το ιδιόμορφο strategy/resource management παιχνίδι με την εξίσου ιδιόμορφη ονομασία "Lula" είναι κάτι που, ομολογουμένως, δεν το περιμέναμε. Κωλύομαι ακόμα και να περιγράψω το σενάριό του διότι, πού θα πάει, θα με κόψει η λογοκρισία. Μα πώς τους ήρθε; Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω πώς σκέφτονται αυτοί οι άνθρωποι.

Κατά τα λοιπά, στο τεύχος θα βρείτε ένα εκτενές αφιέρωμα σχετικά με τις αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής (όχι μόνον της Αθήνας, αλλά ολόκληρης της Ελλάδας), το οποίο συνοδεύεται από έναν κατατοπιστικότατο χάρτη-αφίσα. "Street Test" μην ψάχνετε αυτόν το μήνα - πήρε άδεια για τις πασχαλινές διακοπές του. Θα επιστρέψει τον επόμενο μήνα.

Τέλος, μην ξεχάσετε να ενημερωθείτε για όλα όσα χρειάζεται να γνωρίζετε σχετικά με το δεύτερο μεγάλο Grand Prix των παιχνιδιών. Μην ολιγωρείτε, έφτασε η ώρα!

Καλό Πάσχα!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ



58 **Grand Prix 2**
Ολα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το δεύτερο μεγάλο Grand Prix των games.



66 **Voodoo 2**
Η νέα τεχνολογία στα γραφικά είναι εδώ!



78 **Αλυσίδες Καταστημάτων Πληροφορικής**
Παρουσίαση των γνωστότερων "αλυσίδων".

GAME CLUB









98 Overseer
Οι νέες περιπέτειες του Tex Murphy, αυτήν τη φορά και σε DVD-ROM.



104 Battlezone
Ενα πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής.



108 Black Dahlia
Ισως το adventure της χρονιάς, με πρωταγωνιστή τον "πολύ" Dennis Hopper.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μαρία Τσαμπλάκου,

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, David Meftah, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Ιωάννης Τζοΐτης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
Επιμέλεια CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βένια Γιδοπούλου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια



SILICON STAR®
COMPUTERS & PERIPHERALS

Αλλος ένας μήνας συντροφιά με το "PC Master" και ακόμη ένα CD όπου μπορείτε να βρείτε demos των πιο "καυτών" τίτλων της αγοράς, διάφορα shareware προγράμματα και utilities, καθώς και όλα τα έξτρα στα οποία σας έχουμε συνηθίσει. Ξεχωρίζουν τα Warcraft Adventures, Ubik, Battlecruiser 3000 AD (full version), ενώ συμπεριλαμβάνεται και το επίσημο demo του Quake 2.

Κείμενα: Σπύρος Παράσχης
abyss@matrix.kapatel.gr

DEMOS





Warcraft Adventures:
Lord of the Clans

Η Westwood Studios και η Blizzard Entertainment, αφού κατέκτησαν με τις σειρές των Command and Conquer και Warcraft αντίστοιχα την κορυφή στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής, αποφάσισαν να επεκταθούν και στα adventures. Ήδη η Westwood έκανε την κίνησή της με το πολύ καλό Blade Runner, ενώ η Blizzard ακολουθεί με το Warcraft Adventures. Το παιχνίδι διηγείται την ιστορία του Thall, ενός νεαρού Orc που, όταν ήταν μωρό, έπεσε στα χέρια ενός σκληρού ανθρώπου και μεγάλωσε σαν σκλάβος κοντά του. Ο Thall, όμως, που συνδύαζε την πολεμική οργή των Orcs και τη λογική σκέψη των ανθρώπων, δεν άργησε να εξεγερθεί ενάντια στους αφέντες του. Αποστολή του είναι να ηγηθεί των παγιδευμένων στο Azeroth Orcs (αν θυμάστε έτσι τελείωνε το Beyond the Dark Portal) και να τους οδηγήσει στην επικράτηση.

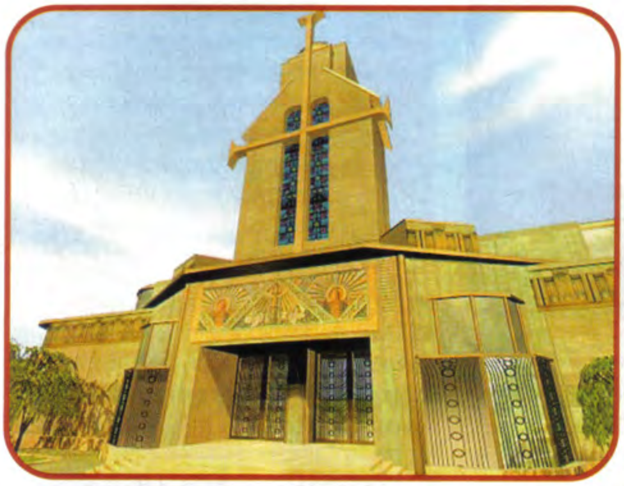


Το παιχνίδι απεικονίζεται από τη συνήθη οπτική γωνία τρίτου προσώπου, όπως τα παλιότερα παιχνίδια της Sierra. Διαθέτει πολύ όμορφα γραφικά σχεδιασμένα στο χέρι με ένα καρτουνίστικο στιλ. Σύμφωνα με τους δημιουργούς, έχουν χρησιμοποιηθεί περισσότερα από 40.000 frames animations, ενώ συνολικά υπάρχουν άνω των 60 διαφορετικές περιοχές προς εξερεύνηση. Στο παιχνίδι έχουν δανείσει τις φωνές τους πολλοί γνωστοί στο χώρο, όπως ο Tony Jay, αφηγητής της Disney. Ακόμη η εταιρία υπόσχεται αυξημένες δυνατότητες αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας μεταξύ του παίκτη και των περισσότερων από 70 χαρακτήρων που υπάρχουν. Τέλος, το interface, σύμφωνα με πληροφορίες, θυμίζει λίγο αυτό που χρησιμοποιεί η LucasArts στα παιχνίδια της, για παράδειγμα στο Full Throttle. Μια πρώτη γεύση του πολυαναμενόμενου Warcraft Adventures: Lord of the Clans μπορείτε να πάρετε παρακολουθώντας το εντυπωσιακό trailer που έχουμε συμπεριλάβει στο CD.

RISING LANDS

Πρόκειται για ένα ακόμη παιχνίδι εμπνευσμένο από το Warcraft, στο οποίο θα πρέπει να οδηγήσετε τους ανθρώπους σας την υλική ευημερία και την πολεμική επικράτηση επί των αντιπάλων. Φτιαγμένο από τη Microids, το Rising Lands μοιάζει ενδιαφέρον αφού διαθέτει καλά γραφικά και ήχο και εμπλουτίζει με μερικά καινούρια χαρακτηριστικά (π.χ. διπλωματία, εμπόριο) το δοκιμασμένο gameplay του προτύπου του. Στο demo που υπάρχει στο CD περιλαμβάνεται μόνο μια αποστολή (έναντι 30 της πλήρους έκδοσης), ενώ θα συναντήσετε και πολλούς περιορισμούς στην εξέλιξη της φυλής σας. Παρ' όλα αυτά, αξίζει να το δείτε, ιδίως αν είστε οπαδός του συγκεκριμένου είδους παιχνιδιών.

Ubik



Λίγα παιχνίδια έχουν προκαλέσει τόσο ενδιαφέρον και τόση προσδοκία για την κυκλοφορία τους όσο το Ubik. Οχι άδικα, αφού αποτελεί το πνευματικό παιδί του Philip K. Dick, ενός από τους κορυφαίους στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας, και ταυτόχρονα δημιουργία της γνωστής για τις ποιοτικές παραγωγές της Cryo.

Το σενάριο μας τοποθετεί στη Νέα Υόρκη του 2019. Σε μια διεφθαρμένη κοινωνία, στην οποία κυριαρχούν τα οικονομικά συμφέροντα και οι μεγάλοι οργανισμοί, συμμορίες από πράκτορες μάχονται μεταξύ τους καθώς αναζητούν την ισχύ, τη γνώση και το χρήμα. Στα χέρια τους έχουν όχι μόνο όπλα και εκρηκτικά, αλλά και τη δυνατότητα να διαβάζουν τη σκέψη των άλλων. Σε αυτόν το χώρο λοιπόν πρέπει να σταδιοδρομήσει ο παίκτης και με αυτούς τους ανθρώπους να συναναστραφεί. Για να τα καταφέρει, οφείλει να εξελίξει τις δικές του δυνάμεις και να επιλέξει προσεκτικά τους συνεργάτες του. Το Ubik αξιοποιεί το σεναριακό υπόβαθρό του με πρωτότυπο τρόπο, αποτελώντας μια υβριδική μείξη RPG, adventure και παιχνιδιού στρατηγικής. Τεχνικά είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό, όπως αποδεικνύουν και τα χαρακτηριστικά του. Στα τρία CDs από τα οποία αποτελείται το Ubik θα απολαύσετε, εκτός των άλλων, real-time δράση με κινηματογραφικής αντίληψης κάλυψη από 20 διαφορετικές οπτικές γωνίες, περισσότερους από 60 ανεξάρτητους χαρακτήρες που κινούνται ρεαλιστικά χάρη στην τεχνική motion capturing, περισσότερες από 60 ψυχικές δυνάμεις και αναπτυγμένη τεχνητή νοημοσύνη.

Στο CD του περιοδικού θα βρείτε ένα trailer του παιχνιδιού, το οποίο θα σας προϊδεάσει καταλλήλως.

Εκτός όμως από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Ubik, θα εντυπωσιαστείτε σίγουρα και για έναν ακόμα λόγο, ο οποίος δεν είναι άλλος από τον πλήρη εξελληνισμό του. Σωστά διαβάσατε: το Ubik θα κυκλοφορήσει σε ελληνική έκδοση, συνεχίζοντας στο δρόμο που άνοιξαν τα Kick Off 97, 98. Φορτώστε λοιπόν το demo, για να μάθετε τι σας περιμένει.

ABE'S ODYSSEY

Ενα παιχνίδι που μας αρέσει πολύ (όπως αποδεικνύει και η συνολική βαθμολογία τού 90% που του δώσαμε) γιατί καταφέρνει να ανανεώνει την τόσο παραμελημένη στα PCs κατηγορία των platform games και να συνδυάζει τα καλά γραφικά με τη γρήγορη δράση και τους έξυπνους γρίφους. Στο demo που θα βρείτε στο CD περιλαμβάνεται το πρώτο επίπεδο από το παιχνίδι, στο οποίο θα κατατοπιστείτε για το σενάριο και το χειρισμό του Abe.

Απαιτήσεις: P-120, 8MB RAM, Hi-Color SVGA DirectX 5



SHAREWARE GAMES

3D AIR HOCKEY	Ενα απλό παιχνίδι, όπως το air hockey που υπάρχει στα λούνα παρκ.
4th GENERATION	Ενα κλασικό scrolling shoot'em up, στο στιλ του R-Type.
ADVENTURES WITH CHICKENS	Περίεργο puzzle game με διαστημόπλοια και κοτόπουλα!
BARD'S LORE	Ενα κλασικό RPG για DOS.
BOULDERS 2	Παραλλαγή του γνωστού Boulder Dash.
BUBBLE TOP	Οταν μεγαλώσει, θέλει να γίνει Bubble Bobble.
CRUSADER - NO REGRET	Demo του κορυφαίου ισομετρικού shoot'em up που έχει βγει για DOS.
MORAFF'S ULTRA BLAST	Ενα πολύχρωμο breakout από τον γνωστό Steve Moraff.
PING - PONG	Απλοϊκή και εύθυμη παραλλαγή του Pong.
POD	Ενα από τα κορυφαία αγωνιστικά παιχνίδια στην demo έκδοσή του, συμβατή με Direct3D.
SAVE THE EARTH	Μια έξυπνη παραλλαγή του μυθικού Asteroids.

Quake II: The official demo



Θα πρέπει να ήταν κάποιος κρυμμένος σε ένα μπουντρούμι για να μην ξέρει το Quake 2. Καταπληκτικά γραφικά που εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις σύγχρονες κάρτες γραφικών, ατμοσφαιρικά εφέ, δύσκολοι αντίπαλοι με υψηλή νοημοσύνη και, επιτέλους, ενδιαφέρον gameplay ήρθαν να προστεθούν στη φοβερή multiplayer δράση του πρώτου Quake και να μας δώσουν το συναρπαστικότερο τρισδιάστατο shoot'em up πρώτου προσώπου που έχει κυκλοφορήσει.

Υπόθεση; Ποιος χρειάζεται υπόθεση σε ένα τέτοιο παιχνίδι; Αν πάντως είστε από τους περίεργους, μάθετε ότι η Γη δέχεται μια επίθεση, αυτήν τη φορά από τους Stroggs, μια φυλή εξωγήινων cyborgs, οι οποίοι αναζητούν ανθρώπινα μέλη για να εμπλουτίσουν τις τερατώδεις κατασκευές τους. Ο παίκτης ανήκει σε μια ομάδα επίλεκτων πεζοναυτών που συνιστούν τη σημαντικότερη ελπίδα της Γης για αντίσταση. Στο CD του "PC Master" θα βρείτε το πολύ πλούσιο demo του παιχνιδιού. Για όσους θυμούνται ότι έχουμε φιλοξενήσει και στο παρελθόν το Quake 2 στο CD μας, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι δεν πρόκειται για την beta έκδοση του Νοεμβρίου αλλά για το επίσημο demo της id Software. Για να το απολαύσετε, βέβαια, θα πρέπει να διαθέτετε κατ' ελάχιστο έναν P-166 (P-90 λέει η εταιρία αλλά, πιστέψτε μας, δεν είναι πολύ καλή ιδέα) με 16MB μνήμη και κατά προτίμηση μια καλή 3D κάρτα. Καλή διασκέδαση.



EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE

Μην κάθεστε μπροστά στην τηλεόραση για να μάθετε τι έγινε με τις πρόσφατες θεομηνίες. Δραστηριοποιηθείτε και εσείς, χάρη στο πρωτότυπο Emergency - Fighters for life. Σε αυτό το τρισδιάστατο ισομετρικό παιχνίδι στρατηγικής αναλαμβάνετε τη διοίκηση μιας ομάδας αντιμετώπισης επειγουσών αναγκών και πρέπει να φέρετε σε πέρας τις αποστολές που αναλαμβάνετε με όσο το δυνατόν λιγότερες ανθρώπινες απώλειες και υλικές ζημιές. Εμπρός, λοιπόν, σας περιμένουν σεισμοί, τροχαία, καταστροφές και άλλα χαριτωμένα.

UTILITIES

ARTIE V1.0	Εργαλείο για τον έλεγχο των start-up και shut-down εικόνων των Windows 95.
AUTOSAVE V1.0	Προσθέτει τη δυνατότητα αυτόματης αποθήκευσης σε όσα προγράμματα δεν την έχουν.
DLTYPES V1.09	Utility για την εύκολη διαχείριση των file associations.
GD VIEW V0.91	Viewer για DOS που αναγνωρίζει περισσότερα από 400 είδη αρχείων.
ICON CLOCK V2.9	Ενα καλοφτιαγμένο ψηφιακό ρολόι για το Desktop των Windows 95.
LASER UP! SIMPLE CALENDAR V5.2	Ενα χρήσιμο και προσεγμένο ημερολόγιο.
RZ SPLIT V1.6A	Εργαλείο για το χωρισμό και την επανένωση μεγάλων αρχείων.
SAFENSIGNED FILE SIGNER V1.2	Βάλτε μια ηλεκτρονική υπογραφή στα δεδομένα σας, για να αποδείξετε την αυθεντικότητά τους.
SEARCH 32 V3.02	Πρόγραμμα ταχύτατης αναζήτησης στοιχείων σε αρχεία κειμένου.
STOP EM	Περιορίστε την πρόσβαση σε συγκεκριμένα στοιχεία των Windows 95.
TREESIZE V1.43	Μάθετε ποιοι κατάλογοι "τρώνε" τον περισσότερο χώρο στο δίσκο σας.

THE LAST BRONX

Ενα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα που έχουν οι κονσόλες απέναντι στα PCs είναι η πληθώρα των καλών beat'em up που διαθέτουν. Η Sega, παρ' όλα αυτά, δεν ξεχνά τους υπολογιστές και κυκλοφορεί τα δικά της beat'em up σε αυτούς, έστω και με κάποια χρονική καθυστέρηση. Το Last Bronx είναι ένα τέτοιο παιχνίδι και σας καλεί να συμμετάσχετε σε άγριες μάχες ανάμεσα σε αρχηγούς συμμοριών στους δρόμους του Τόκιο. Ενα καλό joypad με πολλά πλήκτρα είναι εκ των ων ουκ άνευ για να απολαύσετε το παιχνίδι.

Απαιτήσεις: P-90, 8MB RAM, DirectX 5

SpecOps

Η Zombie έχει κυκλοφορήσει μόλις πέντε παιχνίδια, ωστόσο όλα είχαν κάτι ιδιαίτερο. Το ίδιο συμβαίνει και με τη νέα δημιουργία της, το SpecOps, το οποίο σας επιτρέπει να γίνετε μέλος των Rangers, του επίλεκτου σώματος των αμερικανικών στρατιωτικών δυνάμεων, και να λάβετε μέρος σε μια σειρά από δύσκολες αποστολές.

Σε κάθε αποστολή, ανάλογα με το σκοπό της και τις συνθήκες, θα πρέπει να επιλέξετε τους κατάλληλους άνδρες, τους οποίους ελέγχετε εκ περιτροπής. Το gameplay αναμειγνύει στοιχεία shoot'em up και στρατηγικής και παρουσιάζει ποικιλία. Το SpecOps διακρίνεται ακόμα για το ρεαλισμό του, αφού για τη δημιουργία του έχουν συνεργαστεί ειδικοί σύμβουλοι του αμερικανικού στρατού. Ακόμη και για τα πρόσωπα των στρατιωτών στο παιχνίδι έχουν παρθεί φωτογραφίες από πραγματικούς Rangers! Εκτός από αυτά και ο εξοπλισμός των ανδρών ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα και περιλαμβάνει μια πολύ μεγάλη ποικιλία από όπλα, εκρηκτικά και εργαλεία.



Τα γραφικά, που απεικονίζονται από μια οπτική γωνία τύπου Tomb Raider, υποστηρίζουν κάρτες για τρισδιάστατη επιτάχυνση και απεικονίζουν ρεαλιστικά τους χώρους των αποστολών, με ιδιαίτερη έμφαση στα εφέ του φωτισμού. Συνολικά το SpecOps εμφανίζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, όπως θα διαπιστώσετε και εσείς από το demo που υπάρχει στο CD. Δυστυχώς αν δεν έχετε κάρτα 3Dfx στο υπολογιστή σας δεν θα καταφέρετε να το δείτε, κάτι που δεν θα ισχύει για την κανονική έκδοση του παιχνιδιού.



JUGGERNAUT CORPS - FIRST ASSAULT

Το θρυλικό Asteroids επανέρχεται. Επειτα από πολλές δόσεις τρισδιάστατων γραφικών και πολύπλοκων εφέ, ήρθε η ώρα να ξαναγυρίσετε στο μικρό σκάφος που κινείται σε μια οθόνη και καταστρέφει αστεροειδείς και εχθρικά διαστημόπλοια. Υπεύθυνο για αυτήν τη νοσταλγία είναι το Juggernaut Corps, το οποίο ακολουθεί το πρότυπο του Asteroids χωρίς διάθεση για πολλές πρωτοτυπίες. Διαθέτει βέβαια rendered γραφικά, ψηφιοποιημένους ήχους και πολλούς διαφορετικούς αντιπάλους, αλλά όλα αυτά δεν λένε τίποτα στο σημερινό gamer. Σίγουρα όμως το εύκολο και τεχνικό gameplay μπορεί να δώσει αρκετές στιγμές... αγχολυτικής διασκέδασης. Στο demo που συμπεριλαμβάνεται στο CD θα καταλάβετε το γιατί.

REDLINE RACER

Το δίδυμο Criterion Studios και Ubisoft, έπειτα από το πολύ καλό Subculture, επανέρχεται δριμύτερο με το Redline Racer, ένα φιλόδοξο αγωνιστικό παιχνίδι με μοτοσικλέτες. Τα πολύ καλά γραφικά, η συμπαγής τρισδιάστατη μηχανή, η ποικιλία από πίστες και μηχανές, καθώς και μερικές εκπλήξεις που διακρίνουν το παιχνίδι από τους ανταγωνιστές του αποτελούν το διαβατήριο επιτυχίας για το Redline Racer. Στο CD θα βρείτε ένα demo που περιέχει μία πίστα και σας επιτρέπει να παίξετε 15 λεπτά (ανά φόρτωμα).
Απαιτήσεις: P-133, Direct3D συμβατή ή 3Dfx κάρτα, 16MB

SOLUTIONS

- Broken Sword II
- Black Dahlia
- Legacy of Time
- Temujin: The Capricorn

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Bucket man is back Πρωτότυπο platform φτιαγμένο με το Klik and Play *(Killers Team)*

Split Freeware utility για το χωρισμό και την επανένωση αρχείων, ώστε να χωρέσουν σε μια δισκέτα *(Βασίλης Μητσόπουλος)*

Shanghai Μια πλούσια έκδοση του γνωστού παιχνιδιού *(Σπύρος Μουργκογιάννης)*

Battlecruiser: 3000 AD

Το Battlecruiser 3000AD, ένα από τα πιο φιλόδοξα παιχνίδια που αναγγέλθηκαν ποτέ, κυκλοφόρησε επιτέλους έπειτα από 7 χρόνια ανάπτυξης. Το αν άξιζε η αναμονή μπορείτε να το διαπιστώσετε στο CD αυτού του μήνα. Είναι άλλωστε και ο μοναδικός τρόπος για να πάρετε μια ιδέα για το παιχνίδι, αφού η φύση του είναι τέτοια που δεν επιτρέπει τις σαφείς περιγραφές.

Αρκεστείτε στο ότι πρόκειται για ένα πολύπλοκο παιχνίδι, που συνδυάζει στοιχεία εξομοιωτών πτήσης, στρατηγικής και RPG,





ενώ το διαστημικό σενάριό του θυμίζει το Star Trek. Αλλωστε και το Battlecruiser του τίτλου είναι ένα τεράστιο διαστημόπλοιο, του οποίου οι αποστολές παραπέμπουν στο Enterprise. Χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο τεράστιος και λεπτομερής κόσμος, ο οποίος κινείται σε αυτόνομους ρυθμούς, ανεξάρτητα από τις κινήσεις του παίκτη. Οπως αναφέρει και το manual "ο κόσμος δεν περιστρέφεται γύρω από τον παίκτη".

Ενδιαφέρον όμως δεν έχει μόνο το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό αλλά και η πορεία σχεδίασής του. Βλέπετε το Battlecruiser 3000AD πέρασε από χίλια κύματα μέχρι να φθάσει στη σημερινή μορφή του. Ο δημιουργός του έχει να διηγηθεί μια ιστορία καθυστερήσεων, αλλαγών, υπαναχωρήσεων και απογοητεύσεων, κατά τη διάρκεια της οποίας απειλήθηκε πολλές φορές η τελική κυκλοφορία του παιχνιδιού. Αρκεί να σας πούμε ότι τον Σεπτέμβριο του 1996 η γνωστή Take 2, που είχε αναλάβει τη διανομή του Battlecruiser στις ΗΠΑ, κυκλοφόρησε στην αγορά το παιχνίδι χωρίς να έχει ολοκληρωθεί και χωρίς manual! Φυσικά ήταν γεμάτο bugs και όσοι το αγόρασαν απογοητεύτηκαν. Οποιος βιάζεται, σκοντάφτει.

Οπως και να είναι όμως, το Battlecruiser 3000AD έφθασε επιτέλους στα χέρια μας σε μία έκδοση που λειτουργεί. Αν έχετε λοιπόν τουλάχιστον έναν P-133 με 16MB μνήμης, μπορείτε και μόνοι σας να αποφασίσετε αν αξίζει τον κόπο. ...

Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να ρυθμίσετε ορισμένες παραμέτρους στο αρχείο pc3000ad. ini (διαβάστε σχετικά στο read me.txt). Στη συνέχεια, δώστε από την command line pc3000ad/d1/n.

PC

EXTRA

Επιπλέον στο CD αυτού του μήνα θα βρείτε τα εξής:

- Demo του Iznogoud, ενός ευχάριστου platform με ωραία γραφικά.
- Demo του SimSafari, του τελευταίου μέλους της γνωστής σειράς εξομοιωτών από τη Maxis.
- Demo του Ranzer Commander, εξομοιωτή tank από τις SSI και Mindscape.
- Demo του Stealth Reaper από την GT Interactive. Με φουτουριστικά οπλικά και ηλεκτρονικά συστήματα, το παιχνίδι προσπαθεί να συνδυάσει το ρεαλισμό ενός εξομοιωτή με τη δράση ενός shoot'em up.
- Updated έκδοση του Battlezone demo που διορθώνει κάποια μικρο-bugs της προηγούμενης.
- Στον κατάλογο arcade/mame θα βρείτε την τελευταία έκδοση του MAME για Windows 95 (0.30), καθώς και 36 παιχνίδια για να μαθαίνουν οι νεότεροι και να θυμούνται οι παλιοί.
- Δεν λείπει και το DirectX 5, απαραίτητο συστατικό των τελευταίων παιχνιδιών.

PATCHES

- **Andretti Racing:** Προσθέτει εγγενή υποστήριξη για Glide και H3D.
- **NBA Live 98:** Το πρόγραμμα BMP maker, για το οποίο γίνεται λόγος στα Hints and Tips αυτού του τεύχους.
- **Great Battles of Hannibal:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.1 που κατά βάση βελτιώνει την τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού και προλαμβάνει κάποιες περιπτώσεις "κολλημάτων".
- **Hellfire:** Αναβαθμίζει στην έκδοση 1.01 και διορθώνει πολλά μικροπροβλήματα. Επίσης στο directory patches/hellfire θα βρείτε cheats και σωσμένα παιχνίδια με πανίσχυρους χαρακτήρες.
- **Myth:** Φέρνει το παιχνίδι στην έκδοση 1.2. Προσθέτει υποστήριξη για κάρτες Rendition και Voodoo Rush, ενώ διορθώνει και μερικά ακόμα bugs.
- **Need for Speed 2:** Προσθέτει -μεταξύ άλλων- υποστήριξη για TCP/IP.
- **Shadows of the Empire:** Αναβαθμίζει στην έκδοση 1.1, η οποία βελτιώνει την υποστήριξη κάποιων 3D καρτών.
- **Ακόμη** θα βρείτε patches για τα Arsenal, Third Millenium, Atlantis, Deadlock 2, Quake 2.

Υποτιμήσεως... το ανάγνωσμα!

Σαν "κεραυνός εν αιθρία" έπεσε στα κεφάλια των Ελλήνων η απόφαση της κυβέρνησης να προχωρήσει στην υποτίμηση (ή μάλλον "αναπροσαρμογή") του εθνικού μας νομίσματος. Για όλους εμάς τους "κοινούς θνητούς", που δεν καταλαβαίνουμε και πολλά από τα οικονομικά και τους νόμους της αγοράς, ένα είναι αυτό που μας "καίει": Οι τιμές στα ηλεκτρονικά προϊόντα (δηλαδή εκείνα που μας ενδιαφέρουν άμεσα) θα αυξηθούν γύρω στα 10-12% - κάτι που σημαίνει ότι θα πρέπει να ξεχάσετε τον προϋπολογισμό που είχατε κάνει για την αναβάθμιση του υπολογιστή σας στο Πάσχα.

Για αυτούς τους λόγους από εδώ και πέρα θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί στις αγορές σας, αφού είναι πολύ πιθανό κάποιοι να προσπαθήσουν να εκμεταλλευτούν τις νέες συνθήκες, για να "εκτοξεύσουν" τις τιμές στα ύψη χωρίς λόγο (ειδικά όταν υπάρχει απόθεμα που αγοράστηκε πριν από την υποτίμηση). Φροντίστε, λοιπόν, πριν από κάθε νέα αγορά να κάνετε μια καλή έρευνα στα καταστήματα Πληροφορικής και προσπαθήστε να συγκρίνετε όσο περισσότερες τιμές μπορείτε. Οσον αφορά στα παιχνίδια, περιμένετε να κυκλοφορήσουν οι ελληνικές εκδόσεις, οι οποίες θα είναι σαφώς χαμηλότερου κόστους από τις εισαγόμενες. Καλό θα είναι πάντως να καθυστερήσετε τις αγορές σας (όσο αυτό είναι δυνατό), ώστε να δείτε τις τελικές διαθέσεις της οικονομίας αλλά και να έχει επέλθει μια σταθεροποίηση. Ο πανικός είναι κακός οδηγός σε οικονομικές κινήσεις, συνεπώς διατηρήστε την ψυχραιμία σας. Αλλωστε, η αγορά της Πληροφορικής έχει επανειλημμένα αποδείξει με τη δυναμική της πως απορροφά σε συντομότατο χρονικό διάστημα τέτοιες αυξήσεις και... ξανά προς τη δόξα τραβά!



Τα Windows 98 και η μάχη του Δικτύου

Το θρίλερ με την επικείμενη κυκλοφορία των Windows 98 συνεχίζεται. Οι τελευταίες πληροφορίες τοποθετούν την εμφάνιση του πολυαναμενόμενου λειτουργικού στην αγορά μέχρι τις 25 Ιουνίου, αλλά οι δικαστικές αντιδικίες της εταιρίας ίσως το καθυστερήσουν ακόμη περισσότερο. Το σίριαλ με την κόντρα ανάμεσα στο Υπουργείο Δικαιοσύνης των Η.Π.Α. και την Microsoft καλά κρατεί, αφού οι διάφορες εφέσεις και αγωγές συνεχίζονται.



Η ιστορία ξεκίνησε με το νομικό πρόβλημα που προέκυψε μετά από την επιθυμία της εταιρίας να συνδέσει στο νέο λειτουργικό σύστημα τον Internet Explorer, κάνοντας έτσι ένα μεγάλο βήμα προς τη μονοπώληση της αγοράς του software δικτύου. Ολα τα στοιχεία δείχνουν πως η Microsoft δεν παίζει και τόσο "καθαρά" στον ανταγωνισμό με τη Netscape, αφού η ενδεχόμενη ενσωμάτωση του browser στο λειτουργικό θα κάνει άσκοπη την προμήθεια του Navigator. Εξάλλου, ένας από τους τρεις δικαστές που είχαν οριστεί για την ακρόαση της έφεσης της Microsoft σχετικά με την απαγόρευση που της επιβλήθηκε ως προς το να ενσωματώνει από πριν το εικονίδιο του Explorer στα Windows 95, παραιτήθηκε για άγνωστους λόγους και αντικαταστάθηκε. Εντούτοις η συγκεκριμένη απόφαση δεν αφορούσε στα Windows 98, γεγονός που καθιστά εξαιρετικά ενδιαφέρουσα την έκβαση της δικαστικής περιπέτειας της εταιρίας ενόψει της κυκλοφορίας της νέας έκδοσης του λειτουργικού. Νεότερες πληροφορίες αναφέρουν ότι το πιθανότερο είναι η κυβέρνηση να επιτρέψει στη Microsoft να κυκλοφορήσει τα Windows 98 με ενσωματωμένο τον Explorer, αρκεί να κυκλοφορήσει παράλληλα και μια ξεχωριστή έκδοση χωρίς τον browser. Δηλαδή θα πρέπει κάποιος να είναι ορκισμένος εχθρός του Bill Gates για να επιλέξει την ελλιπή έκδοση.

Τέλος, πρέπει να σημειωθεί ότι μάλλον συμβαίνει αυτό που λέει ο λαός: "κρατά την πίτα, κρατά και το μαχαίρι". Και αυτό γιατί στα νέα Windows 98 η Microsoft "δένει" ορισμένες λειτουργίες, όπως την επιλογή "Windows Update URL", με τον δικό της browser. Η εν λόγω επιλογή θα βρίσκεται στο Start menu και θα αναλαμβάνει να συνδεθεί με το site της εταιρίας, να βρει νέες εκδόσεις των προγραμμάτων που χρειάζονται τα Windows, να τις κατεβάσει και να τις εγκαταστήσει. Αν προσπαθήσει κάποιος να κάνει χρήση της "Windows Update URL" μέσω του Navigator θα αποτύχει, αφού θα ενεργοποιηθεί ένας κώδικας λάθους.

Η μάχη κλιμακώνεται, καθώς η Netscape ετοιμάζει την αντεπίθεσή της με την πέμπτη έκδοση του δικού της browser. Αυτός θα διατίθεται δωρεάν και με τον κώδικα της νέας έκδοσης σε εταιρίες παραγωγής λογισμικού αλλά και σε μεμονωμένους προγραμματιστές, ώστε αυτοί να τον ενσωματώσουν στις δικές τους εφαρμογές ή να τον εμπλουτίσουν (στέλνοντας βέβαια μία κόπια στην κατασκευάστρια εταιρία).

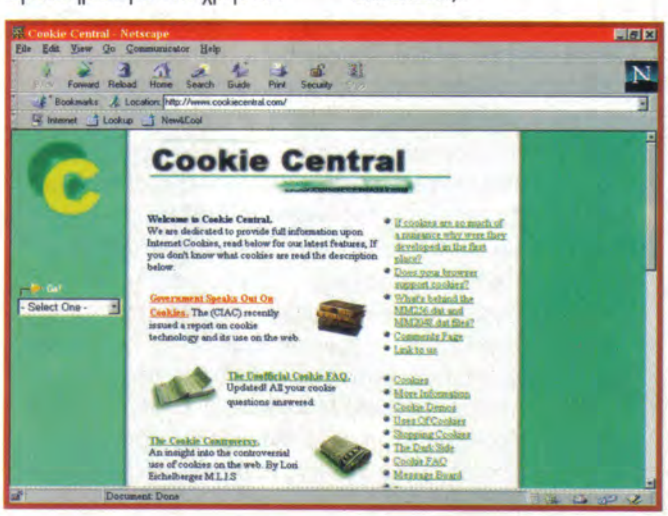
Πιάσε ένα cookie!

Οι απανταχού Web surfers ανησυχούν για την ασφάλεια του υπολογιστή τους αλλά και των προσωπικών δεδομένων τους. Είναι γνωστά τα σενάρια για την ασφάλεια των ιδιωτικών δεδομένων κατά την περιπλάνηση στο Δίκτυο και για την πιθανολογούμενη ικανότητα διάφορων (κυρίως εμπορικών εταιριών) να ελέγξουν προσωπικές πληροφορίες που βρίσκονται στον υπολογιστή (συγκεκριμένα στους σκληρούς δίσκους) του χρήστη.

Κυβερνητική επιτροπή στις Η.Π.Α., με σχετική ανακοίνωση που εξέδωσε, συμβουλεύει τους χρήστες του Internet να μην καταλαμβάνονται από πανικό, γιατί τα -πολύ οικεία μας- cookies δεν αποτελούν καταπάτηση της ιδιωτικής σφαίρας και σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να ανιχνεύσουν τα περιεχόμενα των δίσκων (π.χ. το αποθηκευμένο software, κωδικούς ή αριθμούς πιστωτικών καρτών). Εκείνο όμως που μπορούν να ελέγξουν τα cookies -και κατ' επέκταση όσες εταιρίες τα χρησιμοποιούν- είναι η δραστηριότητα των χρηστών κατά τη διάρκεια της σύνδεσής τους στο Διαδίκτυο, το λειτουργικό σύστημα και ο browser που χρησιμοποιεί κάθε υπολογιστής.

Η ανακοίνωση της επιτροπής, η οποία ονομάζεται Department of Energy's Computer Incident Advisory Capability, συνεχίζει αναφέροντας ότι: "τα cookies απλά κάνουν τα πράγματα πιο εύκολα και δεν μπορούν να αποκαλύψουν το όνομά σας και την ηλεκτρονική διεύθυνσή σας". Παρ' όλα αυτά το ερώτημα παραμένει, αφού οι διάφορες εταιρίες έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν τη συμπεριφορά του χρήστη καθώς επισκέπτεται εκατοντάδες ιστοσελίδες - κάτι που ενδιαφέρει άμεσα τις εμπορικές και διαφημιστικές εταιρίες. Πάντως, τόσο ο Explorer της Microsoft όσο και ο Navigator της Netscape περιλαμβάνουν ειδική επιλογή στις τελευταίες εκδόσεις τους για επιλεκτική αποδοχή των cookies ή απόλυτο "μπλοκάρισμά" τους.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στη διεύθυνση: http://www.cookiecentral.com/.



flash

Ο ανταγωνισμός ανάμεσα στις εταιρίες που κατασκευάζουν επεξεργαστές έχει κλιμακωθεί τα τελευταία χρόνια, καθώς η Intel, η Cyrix και η AMD προσπαθούν να κατακτήσουν την αγορά. Ενδεικτικό αυτής της κατάστασης είναι η απόφαση της "Γαλάζιας Κυρίας" (ή αλλιώς IBM) να σταματήσει τη χρήση των επεξεργαστών 6x86 της Cyrix στους υπολογιστές της από τη σειρά E των προσωπικών υπολογιστών Aptiva. Στη θέση του συγκεκριμένου επεξεργαστή, τον οποίο κατασκεύαζε σε συνεργασία με τη Cyrix, θα χρησιμοποιηθεί ο K6 της AMD για τα πιο "ελαφριά" μοντέλα και ο Pentium II της Intel για τα ακριβότερα και δυνατότερα της σειράς.

Ενα ενοχλητικό "ζωύφιο" (ή αλλιώς "bug") ανακαλύφθηκε στην τελευταία έκδοση του MS Internet Explorer. Το bug αυτό δίνει τη δυνατότητα στο δημιουργό ενός site να εντάξει στις σελίδες του HTML κώδικα τέτοιον που να αναγκάζει τον browser να "κρεμάσει", είτε καταναλώνοντας περισσότερη μνήμη είτε κάνοντας crash και υποχρεώνοντας το χρήστη ακόμη και να επανεκκινήσει τα Windows. Σύμφωνα πάντως με τις γνώμες των ειδικών αλλά και τη δήλωση της ίδιας της κατασκευάστριας εταιρίας, το εν λόγω bug δεν θέτει σε κίνδυνο την ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων του χρήστη. Η εταιρία δεν ανακοίνωσε την πρόθεσή της για διόρθωση του προβλήματος στο άμεσο μέλλον, επειδή αυτό είναι περισσότερο ενοχλητικό παρά ουσιαστικό.

Ιδιαίτερα επιτυχημένα υπήρξαν τα εγκαίνια του νέου καταστήματος της αλυσίδας "Multirama" στο Περιστέρι (Θηβών 177). Πολλά μεγάλα δώρα περίμεναν όσους παραβρέθηκαν: home computers, εκτυπωτές, CD-ROMs, συνδρομές σε περιοδικά και Internet providers κ.ο.κ. Το κέφι ανέβασε αισθητά η παρουσία του Μιχάλη Τσαουσόπουλου στο ρόλο του DJ της βραδιάς.

Δύο νέα καταστήματα άνοιξε πρόσφατα η "One Way", επιβεβαιώνοντας την πρόθεσή της να κυριαρχήσει στο χώρο των home technologies, των multimedia και των τηλεπικοινωνιών. Το πρώτο κατάστημα βρίσκεται στην Καλλιθέα (Λασκαρίδου 112, Πλατεία Κύπρου) και το δεύτερο στην Κυψέλη (Φωκίωνος Νέγρη 9Α και Αγαθουπόλεως 1). Η "One Way" πρόκειται να συνεχίσει την επέκτασή της, ανοίγοντας ένα νέο κατάστημα κάθε δύο εβδομάδες.

Ενα λάθος έγινε στα "PC Νέα" του προηγούμενου τεύχους ως προς το όνομα του καταστήματος που φιλοξενεί το "Amstel Internet" στην Πάτρα. Πρόκειται για το "Discover Multimedia Stores Παπασωτηρίου" και όχι για το "Multirama", όπως είχε γραφεί εκ παραδρομής.

Microsoft Plus Pack 98

Η Microsoft ανακοίνωσε ότι σχεδόν ταυτόχρονα με την κυκλοφορία των Windows 98 θα κυκλοφορήσει ακόμη ένα Plus pack, όπως έκανε και για τα Windows 95. Το νέο Plus θα περιέχει στοιχεία που όχι μόνο θα προκαλούν τους χρήστες να το αγοράσουν αλλά και -σύμφωνα με τις προβλέψεις της εταιρίας- θα ωθούν τους διστακτικούς χρήστες να κάνουν το μεγάλο βήμα από τα 95 στα 98.

Εκτός λοιπόν από τα κλασικά πλέον themes για το desktop του λειτουργικού σας, στο νέο pack θα περιέχονται μέχρι και ολοκληρωμένα παιχνίδια (όπως το Microsoft Golf - τέρμα πια η Πασιέντζα!). Στη δε συλλογή των utilities θα περιλαμβάνονται αντιβιοτικά (όπως το πολύ καλό ViruScan του McAfee) και πολύ δυνατοί file cleaners, ώστε να απαλλαγείτε από τα άχρηστα αρχεία που γεμίζουν χωρίς λόγο τα MegaBytes του σκληρού.

Η έκδοση του Plus 95 είχε προκαλέσει αντιδράσεις και ενστάσεις των κατόχων Η/Υ, καθώς αυτοί θα ήθελαν τα στοιχεία του Plus να περιέχονται στη standard έκδοση των Windows και να μη χρειάζεται η αγορά δεύτερου πακέτου για τέτοια -δευτερεύοντα- components. Η επίσημη δικαιολογία της Microsoft ότι τα Plus είχαν διαφορετικές απαιτήσεις (από πλευράς hardware) σε σχέση με τα απλά Windows δεν φάνηκε να έπεισε ιδιαίτερα.

Πάντως θα χρειαστεί κάτι πολύ σημαντικό, για να πειστούν οι χρήστες να αγοράσουν το Plus pack μαζί με τα Windows 98. Αλλωστε τα περιοδικά του χώρου και το Internet είναι γεμάτα από ανάλογα shareware προγράμματα και πολύ πιο πλούσια themes.

Κρυπτογράφηση δεδομένων & FBI

Μεγάλη συζήτηση έχει αναπτυχθεί στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού σχετικά με τα κρυπτογραφημένα δεδομένα και το δικαίωμα των διωκτικών αρχών (λέγε με FBI και CIA) να αποκτήσουν πρόσβαση σε αυτά.

Ολα ξεκίνησαν από την αδυναμία των επιτελείων του FBI να "σπάσουν" τους κωδικούς των κρυπτογραφημένων αρχείων που βρέθηκαν στους υπολογιστές διάφορων κακοποιών. Οπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στο σκεπτικό του FBI, πρόβλημα υπήρξε με τις περιπτώσεις των "γνωστών" hackers, οι οποίοι μπήκαν σε κυβερνητικούς υπολογιστές και απέσπασαν σημαντικές πληροφορίες κρατώντας τες στους δίσκους τους. Το ίδιο συνέβη και στην περίπτωση συλλήψεων ατόμων που είχαν σχέση με ναρκωτικά, καθώς οι αρχές δεν μπόρεσαν να αποκρυπτογραφήσουν των κώδικα και να βρουν πληροφορίες σχετικές με τα στοιχεία εμπόρων ναρκωτικών και τις ημερομηνίες ανταλλαγών μεγάλων φορτίων. Για αυτούς τους λόγους πολλοί υποστήριξαν ότι θα πρέπει αφ' ενός να περιοριστεί η παραγωγή κρυπτογραφικών προγραμμάτων και αφ' ετέρου να δοθεί στις

αρχές ασφαλείας η πρόσβαση στην τεχνική (δηλαδή στο "κλειδί") της κρυπτογράφησης.

Ευτυχώς για την ασφάλεια της προσωπικής ζωής του πολίτη, οι προτάσεις αυτές έπεσαν στο κενό. Η ηγεσία του FBI τάχθηκε εναντίον της νομοθετικής ρύθμισης και υπέρ της συνεργασίας με τη βιομηχανία παραγωγής τέτοιων προγραμμάτων. Εμείς προσθέτουμε ότι καθένας είναι "αθώος μέχρι αποδείξεως του εναντίου", γεγονός που εμποδίζει οποιαδήποτε "παραβίαση" των ατομικών δικαιωμάτων του στο βωμό μιας δήθεν ασφάλειας. Ποιος θα εμπόδιζε τις αρχές να επεμβαίνουν όποτε ήθελαν (και χωρίς ιδιαίτερους λόγους) στα προσωπικά αρχεία των πολιτών;

Διαγωνισμός G-Police

Ιδού τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας για τον μήνα Φεβρουάριο, που είχε ως αντικείμενό του το γνωστό action game G-Police.

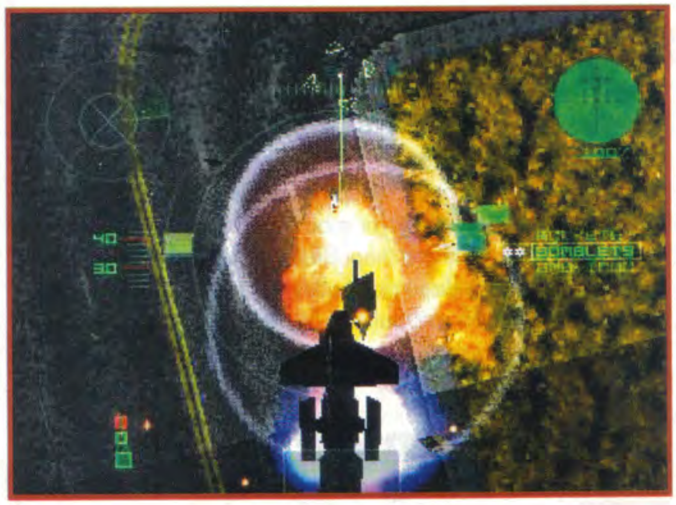
Οι νικητές, που κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού, είναι οι ακόλουθοι:

1. Φραδελάκης Χρήστος, *Αθήνα*
2. Κοντονικολάκης Ακης, *Θεσσαλονίκη*
3. Φαφούτης Δημήτρης, *Αθήνα*
4. Βυζανιάρης Νίκος, *Σαλαμίνα*
5. Σολάκης Βαγγέλης, *Φλώρινα*
6. Χιώτης Σπύρος, *Κόρινθος*
7. Ανδριώτης Σπύρος, *Αθήνα*
8. Φαναριώτης Σπύρος, *Παξοί*
9. Πολίτης Νίκος, *Βριλήσσια*
10. Γιαννιώτης Παναγιώτης, *Χαλκίδα*

Και οι επιλαχόντες:

1. Καββαδίας Θεόδωρος, *Αγρίνιο*
2. Δράκος Αντώνης, *Αθήνα*
3. Τσιμπλιαράκης Θεόδωρος, *Ορεστιάδα*
4. Πόντζας Νίκος, *Πάτρα*
5. Μυτιληναίος Δημήτρης, *Ρόδος*
6. Φουντεδάκης Νεκτάριος, *Ρέθυμνο*
7. Χατζηιωαννίδης Ιωάννης, *Σέρρες*
8. Αργυρόπουλος Χαράλαμπος, *Θεσσαλονίκη*
9. Κονιάρης Κώστας, *Χαλκίδα*
10. Βουτσιλάκος Ντίνος, *Πειραιάς*





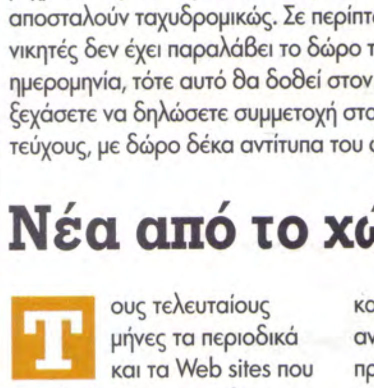
Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής:

1. Η νέα τεχνολογία που αξιοποιεί το G-Police είναι το AGP.
2. Κατασκευάστρια εταιρία του παιχνιδιού είναι η Psygnosis.
3. Τα τεκταινόμενα στο G-Police διαδραματίζονται το έτος 2087.

Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 20 Απριλίου. Στους κατοίκους της επαρχίας θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν έχει παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με δώρο δέκα αντίτυπα του φοβερού Ubik!

Νέα από το χώρο του 3D

Τους τελευταίους μήνες τα περιοδικά και τα Web sites που ασχολούνται με παιχνίδια κατακλύζονται καθημερινά από δελτία Τύπου και πληροφορίες για νέες 3D κάρτες ή επιταχυντές γραφικών. Οι εταιρίες ανταγωνίζονται η μία την άλλη στις λεπτομέρειες, οδηγώντας σε όλο και καλύτερα προϊόντα. Στον ανταγωνισμό έρχεται να προστεθεί ένα μεγάλο όνομα, η Matrox, η οποία με τη Millenium κάρτα της σημείωσε τεράστια επιτυχία στο αγοραστικό κοινό (κυρίως στους gamers). Η Matrox ανακοίνωσε την πρόθεσή της να κατασκευάσει το δικό της 3D chipset, το οποίο θα έρθει να διεκδικήσει μερίδιο της αγοράς τόσο από το Voodoo 2 όσο και από τα άλλα chipsets που διατίθενται αυτή τη στιγμή. Αν η εταιρία κάνει καλή δουλειά, ίσως δούμε την εκθρόνιση της 3Dfx, της Videologic και της Intel. Το βέβαιο είναι ότι η τελική επικράτηση θα είναι πολύ δύσκολη.



Πολυμηχάνημα από τη Hewlett-Packard



Τον τελευταίο καιρό είναι πολύ της μόδας τα "πολυμηχανήματα". Σε αυτή την κατηγορία καταλέγονται μηχανήματα που συνδυάζουν πολλές εκτυπωτικές εργασίες, όπως είναι αυτές του εκτυπωτή, του φωτοτυπικού και του fax.

Στις εταιρίες που κατασκευάζουν τέτοιου είδους μηχανήματα προστέθηκε η Hewlett-Packard, η οποία ανακοίνωσε την κατασκευή του HP Laserjet 3100, το οποίο θα είναι fax, εκτυπωτής, φωτοτυπικό και scanner μαζί. Το μηχάνημα θα μπορεί να εκτυπώνει 6 σελίδες το λεπτό και θα στοιχίζει 699 δολάρια, δηλαδή περίπου 230.000 δρχ. (κατόπιν υποτίμησης). Για επαγγελματικές δραστηριότητες και μεγαλύτερες απαιτήσεις θα κυκλοφορήσει το OfficeJet Pro 1170C, το οποίο θα είναι fax-printer-scanner και θα κοστίζει γύρω στα 799 δολάρια (257.000 δρχ.). Τέλος, για τους υπόλοιπους (και μάλλον περισσότερους) απλούς χρήστες θα διατίθεται το HP 300, κατάλληλο για "σπιτική" δουλειά, αφού θα είναι φωτοτυπικό, εκτυπωτής και scanner και θα κοστίζει μόλις 399 δολάρια (δηλαδή περίπου 132.000 δρχ.).

ΙΕΚ "Ομηρος" και... Peugeot

Το ΙΕΚ "Ομηρος" ανέπτυξε, για λογαριασμό της μεγάλης αυτοκινητοβιομηχανίας Peugeot, μια ενδιαφέρουσα multimedia εφαρμογή. Μέσω αυτής οι ενδιαφερόμενοι θα μπορούν να βλέπουν, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της touch-screen, όλα εκείνα τα στοιχεία που τους απασχολούν σχετικά με όσα μοντέλα αυτοκινήτων διαθέτει η εταιρία. Τέτοιες touch-screens με το πρόγραμμα του ΙΕΚ "Ομηρος" αναμένεται να υπάρχουν στο σύνολο των εκθέσεων όπου θα συμμετέχει η Peugeot, εξυπηρετώντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους υποψήφιους πελάτες της. Οταν τα multimedia και το marketing βαδίζουν "χέρι-χέρι", συχνά το αποτέλεσμα μας επιφυλάσσει ευχάριστες εκπλήξεις...



Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Age of Empires II: Τα πρώτα νέα

Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από την κυκλοφορία του Age of Empires και η Microsoft ήδη έχει ξεκινήσει την παραγωγή του δεύτερου μέρους. Το στοιχείο είναι ενδεικτικό αφ' ενός της μεγάλης επιτυχίας του πρώτου και αφ' ετέρου της λειτουργίας της παγκόσμιας βιομηχανίας παιχνιδιών. Οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν τις προθέσεις της εταιρίας να ενισχύσει το ρόλο της οικονομίας και της διπλωματίας στο παιχνίδι. Δεν θα μπορείτε πλέον να εξορύξετε χρυσό από τη Γη, αλλά θα πρέπει να τον "κερδίσετε" μέσω της οικονομίας και κυρίως του εμπορίου, το οποίο θα βασίζεται σε καραβάνια και θαλάσσιες





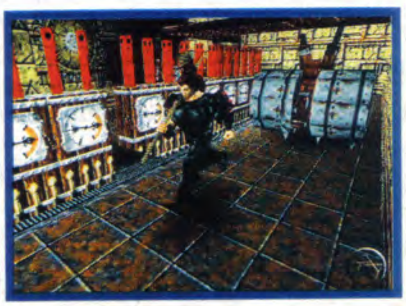
μεταφορές. Η χρονική περίοδος που θα καλύπτει το παιχνίδι εκτείνεται μεταξύ της πτώσης της Ρώμης (γύρω στα 450 μ.Χ.) και της ανακάλυψης της Ν. Υόρκης (1450 μ.Χ.). Θα μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ 13 πολιτισμών στην προσπάθειά σας για επιβίωση και κυριαρχία. Ο Μεσαίωνας ως θέμα είναι πολύ ενδιαφέρον για ένα παιχνίδι στρατηγικής, καθώς είναι από τις λιγότερο "εκμεταλλευμένες" (σε παιχνίδια) εποχές της παγκόσμιας ιστορίας. Η ύπαρξη πολιτισμών λαών όπως οι Βυζαντινοί, οι Κέλτες, οι Βίκινγκς, οι Μογγόλοι, οι Τεύτονες (αρχαίοι Γερμανοί) και οι Ιάπωνες καθιστά το παιχνίδι ξεχωριστό από την αρχή. Οσον αφορά, τέλος, στο αισθητικό αποτέλεσμα οι χάρτες πρόκειται να είναι κατά τρεις φορές μεγαλύτεροι από αυτούς του πρώτου παιχνιδιού, ενώ και τα κτίρια θα είναι προσαρμοσμένα στην κλίμακα αναλογίας που ισχύει και για τις υπόλοιπες μονάδες. Το Age of Empires II βρίσκεται στα αρχικά στάδια δημιουργίας και δεν είναι ακόμη γνωστό πότε θα κυκλοφορήσει. Μη βιάζεστε, λοιπόν, και κοιτάξτε να τελειώσετε το πρώτο μέρος...!

Quake III

Η είδηση έπεσε σαν κεραυνός. Η id Software δεν είναι διατεθειμένη να αφήσει τα γεγονότα να την προσπεράσουν και διά στόματος John Carmack, προγραμματιστή του Quake, ανακοίνωσε ότι ακυρώνει το σχέδιο για την ανάπτυξη ενός mission pack για το Quake II. Τη θέση του "απολεσθέντος" mission pack θα πάρει το Quake III, το οποίο έχει ήδη αρχίσει να κατασκευάζεται. Ο Carmack σε mail που έστειλε σε πολλά gaming sites του Internet αναφέρει ότι το νέο Quake θα μεταχειρίζεται (δηλαδή, θα απαιτεί) τεχνολογία αιχμής, αφού εκτός από τα 3D graphics, θα ενσωματώνει χρώματα 24-bit. Για να το δείτε και μόνο θα χρειάζεστε τους πιο δυνατούς 3D επιταχυντές, καθώς και άφθονα MegaBytes μνήμης. Μας άναψε φωτιές αυτός ο Carmack!

Οι... μνηστήρες της Lara

Μέχρι σήμερα δεν έχει εμφανιστεί κανένα παιχνίδι ικανό να αποσπάσει τα σκήπτρα από τη Lara (έλα που δεν την ξέρετε!). Το sequel του Tomb Raider είναι πολύ επιτυχημένο και σίγουρα θα χρειαστεί κάτι εξαιρετικό για να χάσει την πρωτιά. Το Deathtrap Dungeon της Eidos Interactive σίγουρα θα διεκδικήσει αυτόν τον τίτλο, αν και το πιο πιθανό είναι να αποτελέσει ένα καλό συμπλήρωμα του πρώτου για την "παιχνιδοθήκη" σας. Τούτο διότι οι διαφορές θα είναι αρκετές και σημαντικές. Το παιχνίδι θα βασίζεται στην πολύ επιτυχημένη σειρά βιβλίων Fighting Fantasy και θα δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση (βλ. μάχες, σκοτωμοί, κ.λπ.!) και λιγότερο στις εξερευνήσεις. Η δράση λαμβάνει χώρα μέσα σε dungeon και μπορείτε να διαλέξετε είτε τον Chaindog είτε τη Lotus για να παίξετε (αν και φαντάζομαι ποιον θα επιλέξετε οι περισσότεροι...). Στην υπηρεσία σας θα βρεθούν πλήθος όπλων (μεσαιωνικής κατασκευής) ικανά για κοντινές και μακρινές επιθέσεις, καθώς και χρήσιμα spells. Η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών θα είναι ιδιαίτερα αυξημένη, ενώ και οι ίδιοι οι χώροι θα είναι απρόβλεπτοι, κρύβοντας μια πλειάδα παγίδων, εκπλήξεων και... άλλων τινών. Ισως να το δούμε πριν από το καλοκαίρι.





ADVENTURE UPDATE

Εγραφα στο τεύχος 90 (Δεκέμβρης '97) ως πρώτο σχόλιο στη στήλη τα εξής: "Αποτιμώντας τη χρονιά που πέρασε, θεωρώ ως την πιο σημαντική εξέλιξη στο χώρο των computer games το γεγονός ότι τελικά οι 3D accelerators έκαναν δυναμικά την εμφάνισή τους, θέτοντας νέα standards στον τομέα των γραφικών. Εκτιμώ δε ότι το 1998 θα είναι η χρονιά κατά την οποία οι 3D accelerators θα γνωρίσουν την πραγματική εξάπλωση τους, και η εξέλιξη αυτή θα αφορά στις συνολικές πωλήσεις των PCs."

Ειλικρινά δεν θέλω να παινέψω τον εαυτό μου, αλλά ούτε μάντης να ήμουν. Ο πόλεμος που έχει ξεσπάσει στο χώρο των 3D accelerators δείχνει να μην έχει προηγούμενο. Δεν διακινδυνεύω, γράφοντας ότι η 3Dfx Interactive, η οποία είχε τα σκήπτρα τη χρονιά που πέρασε, δείχνει να χάνει τη μάχη! Αυτή τη στιγμή 4 chips φαίνεται να ανταγωνίζονται για το ποιο θα πάρει τα πρωτεία στο χώρο. Υπάρχει φυσικά το Voodoo2, ενώ ταυτόχρονα με αυτό κυκλοφορούν το νέο RIVA chip της nVidia και το i740 chip της Intel. Δεν ξέρω ποιο από όλα είναι πρακτικά το γρηγορότερο, αλλά σε λίγο καιρό - οπότε θα κυκλοφορήσουν στην αγορά κάρτες με τα συγκεκριμένα chips- θα μπορούμε να έχουμε συγκριτικά tests στην πράξη (δηλαδή δοκιμάζοντάς τα πάνω σε συγκεκριμένα παιχνίδια και όχι μετρώντας τα με τα 3D Winbench 98, που "βγάζουν" τρελά αποτελέσματα).

Τα νερά ταράχθηκαν αρκετά μετά την ανακοίνωση της NEC σχετικά με τα χαρακτηριστικά του νέου PowerVR 3D chipset της, το οποίο έχει το εντυπωσιακό όνομα Highlander. Η διαφορά του από το Voodoo2 τουλάχιστον στα χαρτιά έδειχνε μεγάλη. Πολλοί το αμφισβήτησαν, με πρώτο και καλύτερο τον περιβόητο Tom, ο οποίος έχει το διάσημο site Tom's Hardware στο Internet, που είναι σημείο αναφοράς για την αντικειμενικότητά του.

Ηρθε όμως η έκθεση της CeBIT στη Γερμανία, όπου η NEC και η Videologic έδειξαν σε "επιλεγμένους" δημοσιογράφους μια νέα κάρτα που χρησιμοποιούσε αυτό το chip, και πολλοί "τρελάθηκαν"...

Ο ίδιος ο Tom, που ήταν ένας από τους εκλεκτούς που είδαν το νέο chip να τρέχει -σε ζωντανή μετάδοση μέσω Internet-, χρησιμοποιώντας το Real Audio και με τη βοήθεια του PC Week Radio μετέδωσε σε όλο τον κόσμο τις εντυπώσεις του, οι οποίες υπήρξαν ενθουσιώδεις.



Φυσικά τα νέα δεν σταματούν εδώ, αφού η NEC και η Videologic ανακοίνωσαν ότι θα υπάρξουν συνολικά 5 κάρτες, που θα καλύπτουν ευρύ φάσμα επιδόσεων και τιμών.

Από πρώτο χέρι, λοιπόν, μαθαίνετε ένα από τα πιο σημαντικά νέα της CeBIT - και ειλικρινά αμφιβάλλω αν άλλο ελληνικό περιοδικό το έχει έστω και ως είδηση.

Ακόμη λίγα νέα από το χώρο των καρτών γραφικών, οι εξελίξεις των οποίων παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον. Η Matrox ανακοίνωσε δύο νέες κάρτες γραφικών, τις Productiva G100 και G200 (MGA-G100 και MGA-G200 αντίστοιχα). Αμφότερες ξεχωρίζουν για την εκπληκτική χρωματική ποιότητά τους, έναν χώρο όπου η εν λόγω εταιρία έχει τα αδιαμφισβήτητα πρωτεία. Ειδικά η



THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT

τελευταία υποστηρίζει με extra 3D δυνατότητες όλα τα επίσημα "σχεδιαστικά" επαγγελματικά προγράμματα (Photoshop, Caligary TrueSpace, 3D Studio Max και άλλες CAD εφαρμογές). Η κάρτα αυτή θα υποστηρίζει επιπλέον full OpenGL ICD! Το chip θα υποστηρίζει/περιέχει 32bit Z-buffer, anti-aliased vector drawing, 32bit color rendering, κ.λπ. Ηδη από τους ειδικούς αποκαλείται: "the killer for the professional market".

Η είδηση όμως που έσκασε σαν βόμβα στο χώρο είναι το γεγονός ότι η Matrox δεν θα υποστηρίξει το νέο chip της NEC (όπως έκανε κυκλοφορώντας την m3D). Αντίθετα, "διέρρευσε" ότι ετοιμάζει το δικό της chip, για το οποίο ισχυρίζεται ότι θα είναι το κάτι άλλο! Εγώ τι να γράψω... Περιμένουμε και θα δούμε.

►►►►►►►►►►►►►►► 27

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει η διαμάχη που ξέσπασε ξαφνικά (μέσα από τις σελίδες της αλληλογραφίας του "PC Master") ανάμεσα στους φανατικούς adventurers και... τους άλλους - ή κάπως έτσι! Ολα αυτά θυμίζουν έντονα την έριδα που κάποτε τροφοδοτούσε πολλές σελίδες στα περιοδικά του χώρου ανάμεσα στους φανατικούς "Amiga-δες" και τους πωρωμένους "PC-άδες". Τελικά, εκείνη η διαμάχη κρίθηκε (ανεπιστρεπτί) υπέρ των δεύτερων, ενώ όσον αφορά στη σημερινή κόντρα δεν είναι καθόλου σίγουρο αν θα υπάρξει "νικητής". Προτού όμως βιαστούμε να πάρουμε τη μια ή την άλλη πλευρά επιχειρηματολογώντας υπέρ των τάδε ή των δείνα παιχνιδιών, καλό είναι να δούμε τα πράγματα νηφάλια.

Πρώτα και πάνω απ' όλα, τα πάντα είναι θέμα γούστου και προσωπικής ευχαρίστησης. Κανένα είδος παιχνιδιών δεν μπορεί (και δεν δικαιούται) να διεκδικήσει το μονοπώλιο και την αποκλειστικότητα, όπως και κανείς δεν μπορεί να πείσει ότι το τάδε είδος είναι "καλύτερο" ή πιο "ενδιαφέρον" και άλλα τέτοια χαριτωμένα... Εκείνο που μετρά είναι τι ευχαριστεί κάθε χρήστη. Με τι παιχνίδι τη "βρίσκει" να περνά τις ώρες του (ή και... τις ημέρες του). Η άποψη ότι τα adventures είναι απλές "συρραφές" εικόνων, ήχων και... μερικών ("διεστραμμένων") γρίφων είναι μάλλον απλοϊκή. Θυμάμαι πριν από μερικά χρόνια ότι πέρασα πολλές ημέρες προσπαθώντας να τελειώσω ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στην ιστορία (ανεξαρτήτως κατηγορίας), το Indiana Jones: The Fate of Atlantis. Με είχε κρατήσει καθηλωμένο μπροστά στην οθόνη, αφού επιχειρούσα τα πιο απίθανα πράγματα για να προχωρήσω. Περνούσα υπέροχα. Εκεί βρίσκεται και όλο το "ζουμί", γιατί ούτως ή άλλως ένα σημαντικό κομμάτι της χρήσης που κάνουμε στους υπολογιστές είναι για διασκέδαση.

Από την άλλη, χωρίς αμφιβολία τα πρωτόλεια και "αρχέγονα" παιχνίδια είχαν να επιδείξουν σπουδαίο gameplay και ήταν άκρως εθιστικά, παρ' όλο που τεχνολογικά δεν είχαν τα πλεονεκτήματα των σημερινών. Ποιος μπορεί να αμφισβητήσει την εθιστικότητα του Space Invaders ή του ανυπέρβλητου Arkanoid; Μάλλον κανείς. Οι περισσότεροι (και μάλλον παλαιότεροι) θα αναπολούν τις μέρες κατά τις οποίες δεν σηκώνονταν από τη θέση τους ούτε για να φάνε... Δεν είναι καθόλου εποικοδομητικό να αναλωνόμαστε σε ανούσιες διαμάχες μεταξύ των δύο άκρων. Καλό θα ήταν να μην "κολλάμε" ούτε στο παρελθόν - το οποίο έχει περάσει ό,τι κι αν κάνουμε - ούτε σε κάθε τεχνολογική εξέλιξη (σας λέει τίποτα η λέξη "αναβάθμιση";) που κινδυνεύει να αφήσει τα παιχνίδια χωρίς περιεχόμενο (και το 'χει κάνει ήδη σε μερικές περιπτώσεις).

Εντάξει, το Descent το γνωρίζαμε. Επρόκειτο για ένα κλασικό Doom-clone παιχνίδι. Η συνέχειά του όμως πώς μας προέκυψε space combat simulation; Μη βιάζεστε να ταραχθείτε, αγαπητοί φίλοι, πωρωμένοι με τα action 3D παιχνίδια. Το Descent FreeSpace: The Great War φαίνεται ότι θα αποτελέσει έκπληξη και μάλιστα ως sequel διαφορετικού είδους παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, σε ένα άκρως interactive, αλλά και πλούσιο καλλιτεχνικά, περιβάλλον θα βρεθείτε κυβερνήτης ενός διαστημικού αεροσκάφους, ενώ σας περιμένουν μια σειρά από δύσκολες μάχες.

Τα ζόμπι δεν είναι... χορτοφάγα!

Αυτό υποστηρίζει η SegaSoft, αφού το νέο παιχνίδι της διαδραματίζεται σε έναν κόσμο όπου οι νεκροί ζωντάνεψαν κι αποφάσισαν να "ξεδιψάσουν" πίνοντας (τι άλλο;) το αίμα των ζωντανών. Πρόκειται για το Flesh Feast, το οποίο έχει εκ των προτέρων φανερώσει τις διαθέσεις του. Ολα βρίσκονται εδώ! Ακρωτηριασμοί, "ιπτάμενα" μέλη, πετσοκομμένες σάρκες και όλα όσα ψάχνει κάθε gamer που... σέβεται τον εαυτό του. Εκείνο που θα κάνει το Flesh Feast ξεχωριστό είναι το ότι, εκτός από τη δυνατότητα για άμεσο έλεγχο ενός χαρακτήρα (Tomb Raider), θα μπορείτε να χειριστείτε τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα δίνοντας οδηγίες στρατηγικής και τακτικής φύσεως. Θα υπάρχουν, επίσης, παγίδες στις οποίες θα μπορείτε να παρασύρετε τα τέρατα για να τα εξολοθρεύσετε. Οι multiplayer δυνατότητες δεν θα λείπουν από το παιχνίδι, το οποίο θα υποστηρίζει μέχρι οκτώ παίκτες ταυτόχρονα. Προετοιμάστε τον "αγιασμό" και τα ασημένια αντικείμενα.... Η μάχη προβλέπεται μακροχρόνια!



Ο Πόλεμος του Κόλπου στις οθόνες σας!

Η Origin δεν είναι τυχαία εταιρία. Πολλά παιχνίδια της έχουν γίνει επιτυχίες κατά καιρούς, χαρίζοντας πολλές ώρες διασκέδασης στους παίκτες. Αυτήν τη στιγμή ετοιμάζει ένα flight simulator που φιλοδοξεί να ξεχωρίσει. Το Jane's F15 έχει ως κύριο θέμα των campaigns και των αποστολών του τον πολύ γνωστό μας Πόλεμο του Κόλπου ("Καταιγίδα της Ερήμου" κ.λπ.), αλλά και μια φανταστική σύγκρουση στην επόμενη χιλιετία ανάμεσα σε Ιρανούς φονταμενταλιστές και τον... υπόλοιπο κόσμο. Εντυπωσιακό στοιχείο του νέου εξομοιωτή είναι η επαναδημιουργία 3 εκατομμυρίων τετραγωνικών μιλίων στην οθόνη του υπολογιστή, κάτι που μαρτυρά το ρεαλισμό που είναι ικανό να προσφέρει το Jane's F15. Ολη η περιοχή, από τη Συρία μέχρι το Ιράν και από τη Σαουδική Αραβία μέχρι τα σύνορα της Τουρκίας, βρίσκεται μπροστά σας (ή καλύτερα από κάτω σας) για να την εξερευνήσετε και να διεξαγάγετε τις μάχες σας. Το παιχνίδι θα είναι προσιτό τόσο στους αρχάριους "πιλότους" όσο και στους "σκληροπυρηνικούς" παίκτες, δίνοντας τη δυνατότητα για παιχνίδια κλιμακωτής δυσκολίας.



ADVENTURE UPDATE

25 ►►►►►►►►►►►►►►►►►►

Βάσει όλων των προηγούμενων, προτείνω καθαρά σε όσους σκέπτονται την αγορά μιας 3D accelerator κάρτας ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ τουλάχιστον μέχρι το καλοκαίρι/Σεπτέμβρη, οπότε το τοπίο θα έχει ξεκαθαρίσει σημαντικά. Οι νέες κάρτες θα έχουν κυκλοφορήσει, θα έχουν γίνει συγκριτικά tests στην πράξη (το τονίζω ξανά), συνεπώς θα μπορούμε να διαμορφώσουμε μια πιο αντικειμενική -έστω και προσωπική- γνώμη. Σκεφθείτε τα λεφτά σας, μην τα ξοδέψετε τώρα για κάτι για το οποίο ίσως μετανιώσετε σε μερικούς μήνες. Εξάλλου η κατάσταση δεν έχει γίνει ακόμη τόσο πιεστική ώστε να απαιτείται εδώ και τώρα η αγορά μιας τέτοιας κάρτας. Για να προλάβω δε αρκετούς που θα αναρωτηθούν: "Μα καλά, γιατί τα γράφει όλα αυτά εδώ; πού είναι χώρος για τα νέα από τα adventures και τα RPGs;", σας γράφω ότι ήδη ετοιμάζονται μερικά adventures/RPGs που δεν θα υποστηρίζουν απλά τις δυνατότητες αυτών των καρτών αλλά θα έχουν ειδικό κώδικα γραμμένο βάσει των δυνατοτήτων τους, δηλαδή περίπου ό,τι κάνει το Overseer με τα CD και τα DVD drives.

Αντε, στο λίγο χώρο που έμεινε ας ασχοληθούμε με τα αμεσότερα νέα του χώρου μας. Είχα γράψει πριν από λίγο καιρό ότι οι εταιρίες λειτουργούν "αντανακλαστικά" στις επιτυχίες των άλλων. Αυτές, λοιπόν, για να με επιβεβαιώσουν, ετοιμάζουν το ένα RPG μετά το άλλο. Ξέρω ότι αρκετοί από σας περιμένατε το ειδικό αφιέρωμα στα RPGs που σας είχα υποσχεθεί, αλλά λόγω πληθώρας ύλης του περιοδικού στο πασχαλινό τεύχος αυτό το ειδικό άρθρο αναβάλλεται για το επόμενο τεύχος.

Το πρώτο εξαιρετικό RPG, τουλάχιστον όπως δείχνει, που ετοιμάζεται είναι το εντυπωσιακότατο THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT. Βασισμένο στο στιλ του "Realms of Arkania" αναπτύσσεται από μία καθαρά ευρωπαϊκή εταιρία, τη Larian Studios, και αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτό το έτος. Το παιχνίδι έχει την προοπτική τρίτου προσώπου και θα περιέχει πρωτοποριακή multiplayer λειτουργία, η οποία κρατιέται μυστική σαν επτασφράγιστο μυστικό. Η δράση ΔΕΝ θα είναι linear όπως στο Lands of Lore και οι πρώτες φωτογραφίες δείχνουν κάτι το τέλειο. Κυριολεκτικά το περιμένω βρισκόμενος "σε αναμμένα κάρβουνα".

Ηταν δυνατό να έμενε έξω από το χορό η Virgin; Είστε γελασμένοι όσοι πιστεύατε κάτι τέτοιο, αφού ήδη ετοιμάζει ένα RPG για τον

RIANA ROUGE



Οκτώβριο. Ο τίτλος του είναι SWORDS & SORCERY, COME DEVILS, COME DARKNESS (καλά, τι πάθανε όλοι με τους μεγάλους τίτλους;). Θα μπορείτε να παίζετε μόνοι, ελέγχοντας μια ομάδα από μία έως έξι πράγματι ξεχωριστές κλάσεις χαρακτήρων (unheard of Clans).

Φυσικά θα υπάρχουν πλήρης επεξεργασία, δημιουργία και ανάπτυξη των χαρακτήρων (κάτι που τώρα τελευταία οι περισσότεροι έχουν σχεδόν ξεχάσει, αν και είναι η "καρδιά" ενός καλού RPG). Θα έχει και αυτό μη linear δράση, ενώ το πιο σημαντικό στοιχείο του θα είναι η δυνατότητα να διαλέγετε ανάμεσα σε turn based και real time μάχες. Ουάου...!

Καλά, αν δεν σας κάνω όλους RPG-άδες να μη με λένε Αντρέα. (Εχω πάρει ρητή εντολή με προθεσμία λήξης από την Αδελφότητα των Αποτυχημένων Ραβδιών, αλλά μη με μαρτυρήσετε πουθενά...) Ε, λοιπόν, από κοντά και η Activision, που υπέγραψε ειδική συμφωνία με την εταιρία Nihilistic, την οποία δημιούργησαν οι Ray Gresko, Robert Heubner και Steve Tietze (αν δεν τους ξέρετε, μία εβδομάδα τιμωρία χωρίς το/τη φίλο/η σας). Ετοιμάζουν ένα νέο 3D role playing game που θα κυκλοφορήσει γύρω στο φθινόπωρο του 1999.

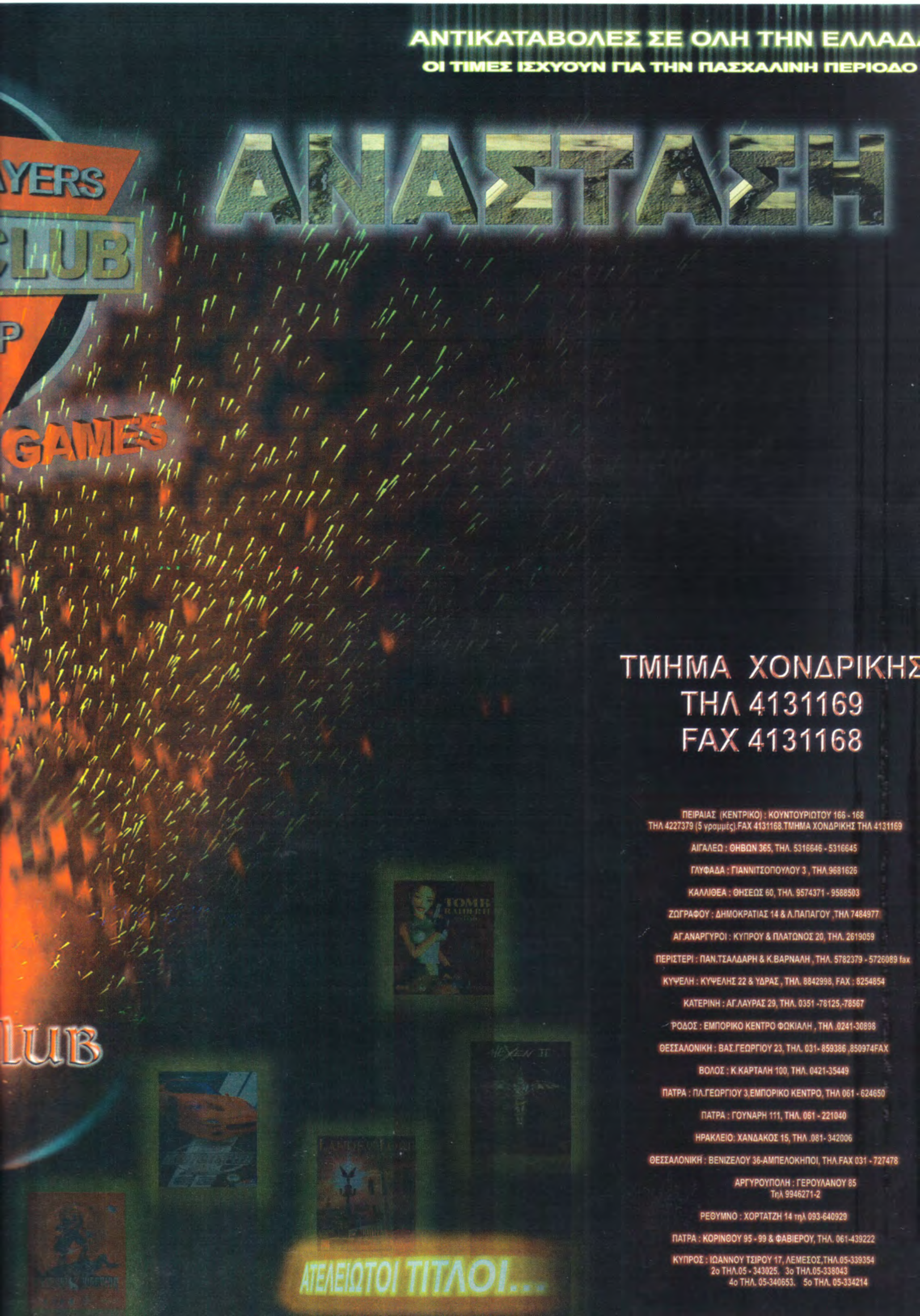


Επειδή όμως αυτοί αργούν πολύ, να περάσουμε σε κάτι το ξεχωριστό...

Κυκλοφόρησε ένα νέο adventure από την Black Dragon Productions με το όνομα RIANA ROUGE. Και εσείς θα μου απαντήσετε: "Πού είναι το σημαντικό, εδώ έχουν κυκλοφορήσει χιλιάδες adventures". Ελάτε όμως που είναι το πρώτο που ασχολείται "ολοκληρωτικά" με το SEX και χρησιμοποιεί πραγματικές "ηθοποιούς"!!! Για όσους δεν καταλαβαίνουν, η εν λόγω εταιρία διευθύνεται από την περίφημη Gillian Bonner. Τι, δεν την ξέρετε; Καλά, τότε σημειώστε ότι ήταν η Miss April '96 του περιβόητου "Playboy". Είναι στο στιλ του Phantasmagoria αλλά πολύ πιο δύσκολο. Το αποκαλούν "sensual adventure"!

Συγγνώμη, κορίτσια, αλλά δεν μπορούσα να μην αναφέρω την ύπαρξή του, αφού τα αγόρια... ξέρετε εσείς...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη


ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΣΧΑΛΙΝΗ ΠΕΡΙΟΔΟ
ΑΝΑΣΤΑΣΗ
AYERS
CLUB
GAMES
ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ
ΤΗΛ 4131169
FAX 4131168
ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) : ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 - 168
ΤΗΛ 4227379 (5 γραμμές).FAX 4131168.ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΗΛ 4131169
ΑΙΓΑΛΕΩ : ΘΗΒΩΝ 365, ΤΗΛ. 5316646 - 5316645
ΓΛΥΦΑΔΑ : ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3 , ΤΗΛ.9681626
ΚΑΛΛΙΘΕΑ : ΘΗΣΕΩΣ 60, ΤΗΛ. 9574371 - 9588503
ΖΩΓΡΑΦΟΥ : ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Λ.ΠΑΠΑΓΟΥ ,ΤΗΛ 7484977
ΑΓ.ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ : ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΤΗΛ. 2619059
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ : ΠΑΝ.ΤΣΑΛΔΑΡΗ & Κ.ΒΑΡΝΑΛΗ , ΤΗΛ. 5782379 - 5726089 fax
ΚΥΨΕΛΗ : ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ , ΤΗΛ. 8842998, FAX : 8254854
ΚΑΤΕΡΙΝΗ : ΑΓ.ΛΑΥΡΑΣ 29, ΤΗΛ. 0351 -78125,-78567
ΡΟΔΟΣ : ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΩΚΙΑΛΗ , ΤΗΛ .0241-30898
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23, ΤΗΛ. 031- 859386 ,850974FAX
ΒΟΛΟΣ : Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100, ΤΗΛ. 0421-35449
ΠΑΤΡΑ : ΠΛ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 3,ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΤΗΛ 061 - 624650
ΠΑΤΡΑ : ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ. 061 - 221040
ΗΡΑΚΛΕΙΟ: ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ .081- 342006
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36-ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΤΗΛ.FAX 031 - 727478
ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : ΓΕΡΟΥΛΑΝΟΥ 85
Τηλ 9946271-2
ΡΕΘΥΜΝΟ : ΧΟΡΤΑΤΖΗ 14 τηλ 093-640929
ΠΑΤΡΑ : ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95 - 99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ, ΤΗΛ. 061-439222
ΚΥΠΡΟΣ : ΙΩΑΝΝΟΥ ΤΣΙΡΟΥ 17, ΛΕΜΕΣΟΣ,ΤΗΛ.05-339354
2ο ΤΗΛ.05 - 343025. 3ο ΤΗΛ.05-338043
4ο ΤΗΛ. 05-340653. 5ο ΤΗΛ. 05-334214
ΑΤΕΛΕΙΩΤΟΙ ΤΙΤΛΟΙ...

PC Spy

Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

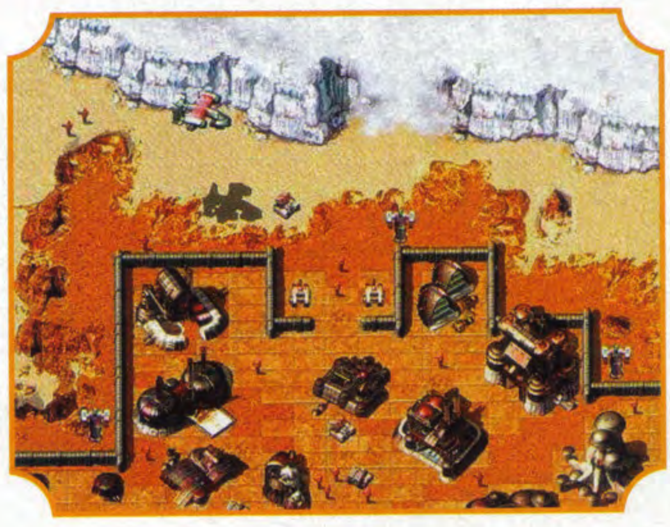
Dune 2000

από τη Westwood Studios

Τι να σημαίνει, άραγε, το "Dune... Land of Sand" (από τα πρώτα λόγια που "είπε" σε παιχνίδι η Amiga το μακρινό 1992) για τους περισσότερους; Αν είστε νέοι gamers, μάλλον τίποτα. Αν παρακολουθείτε όμως το χώρο των strategy games εδώ και κάμποσα χρόνια θα θυμάστε σίγουρα το feeling του πρώτου real-time παιχνιδιού στρατηγικής στην ιστορία των computer games, ακόμα και αν δεν είστε fan του είδους. Για τον γράφοντα τα Dunes είναι μία παλιά, αγαπημένη και ψυχοφθόρα ιστορία που, όπως φαίνεται, δεν ήταν γραφτό της να τελειώσει έτσι γρήγορα. Βασισμένα στο ομώνυμο μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας του Frank Herbert, τα Dunes (και ιδιαίτερα το δεύτερο) υπήρξαν μεγάλες επιτυχίες της Westwood Studios, διαδραματίζονται δε σε έναν αφιλόξενο αμμώδη πλανήτη που κρύβει το μυστικό της γαλαξιακής κυριαρχίας: το spice. Πρόκειται για ένα χρησιμότατο για τα διαστημικά ταξίδια στοιχείο (το πετρέλαιο της εποχής) που βρίσκεται σε αφθονία μόνο στον πλανήτη Dune και όποιος το ελέγχει, ελέγχει και ένα μεγάλο μέρος του πλούτου και της εξουσίας. Σύμφωνα με το σενάριο του δεύτερου Dune, τρεις μεγάλοι οίκοι φθάνουν στον Dune για να ελέγξουν την παραγωγή του spice: οι πολεμοχαρείς Harkonnen, οι πονηροί Ordos και οι "καλοί" Atreides (το όνομα φυσικά από τον μυθολογικό Ατρέα!). Αν όλα αυτά σας είναι γνωστά ή παραξενεύεστε για την εκτενή αναφορά σε έναν παλιό τίτλο, μάθετε ότι το Dune 2000 δεν είναι το sequel, αλλά το τεχνολογικό remake του παλιού, καλού Dune II, όπως περίπου το SimCity 2000 υπήρξε το remake του απλού Simcity. Το σενάριο καθώς και όλα τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού παραμένουν ίδια κι απαράλλαχτα. Ο Brett Sperry, πρόεδρος της Westwood Studios, δικαιολόγησε την απόφαση να γίνει remake του παλιού τίτλου με τη μεγάλη δημοτικότητα που εξακολουθεί να έχει μεταξύ των gamers. Θέλει με αυτόν τον τρόπο να βελτιώσει το παιχνίδι δίνοντας παράλληλα τη δυνατότητα στους νέους παίκτες να γνωρίσουν τον κόσμο του. Το Dune 2000 θα περιλαμβάνει όλες τις μονάδες του original (quads, devastators, harvesters και ορνιθόπτερα θα είναι όλα εκεί) καθώς και ορισμένες καινούριες για τον περαιτέρω εμπλουτισμό της δράσης. Οι μεγάλες βελτιώσεις επικεντρώνονται στα γραφικά, τα οποία είναι υψηλής ανάλυσης και έχουν σχεδιαστεί εξαρχής (περιλαμβάνονται και cinematic videos πλέον), καθώς και στο χειρισμό, αφού η έλευση του C&C έθεσε νέα standards στο χειρισμό πραγματικού χρόνου (θα ήταν εκνευριστικό, για τα σημερινά δεδομένα, να διατάζετε τις μονάδες μία προς μία). Για να μη γίνει όμως το παιχνίδι υπερβολικά εύκολο, προστέθηκαν νέοι, εναλλακτικοί στόχοι στις αποστολές, ενώ παράλληλα αυξήθηκε η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων. Η άλλη μεγάλη προσθήκη στο Dune είναι η δυνατότητα multiplayer παιχνιδιού μέσω modem, δικτύου ή Internet, κάτι που ζητήθηκε από





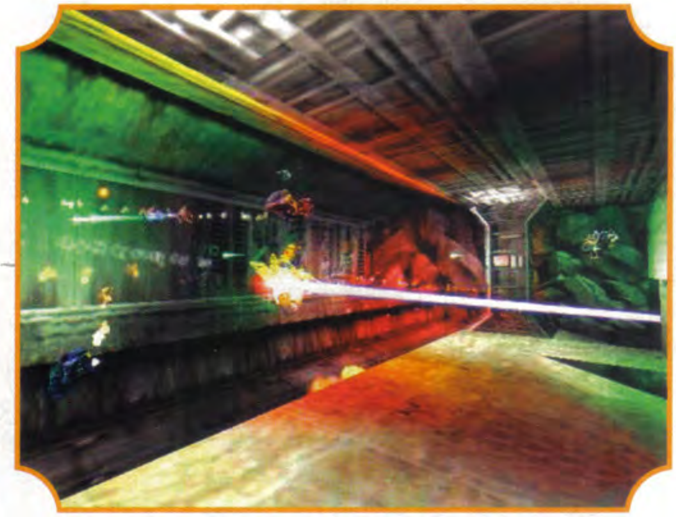


πολλούς gamers. Το Dune 2000, που θα κυκλοφορήσει την άνοιξη, φιλοδοξεί να κάνει το μεγάλο comeback και, αν και δεν βρίσκεται στην αιχμή της τεχνολογίας, έχει όλα τα φόντα να το πετύχει. Κατά την ταπεινή μου γνώμη, προορίζεται να ξαναζεστάνει τις σχέσεις του με το κοινό και να επαναφέρει στο προσκήνιο έναν μαγευτικό κόσμο, για να προετοιμάσει το δρόμο του επερχόμενου τίτλου (Dune 3000) που θα εκμεταλλεύεται πλήρως τις τρισδιάστατες τεχνολογίες.

του Ηλία Βουτσά

FORSAKEN

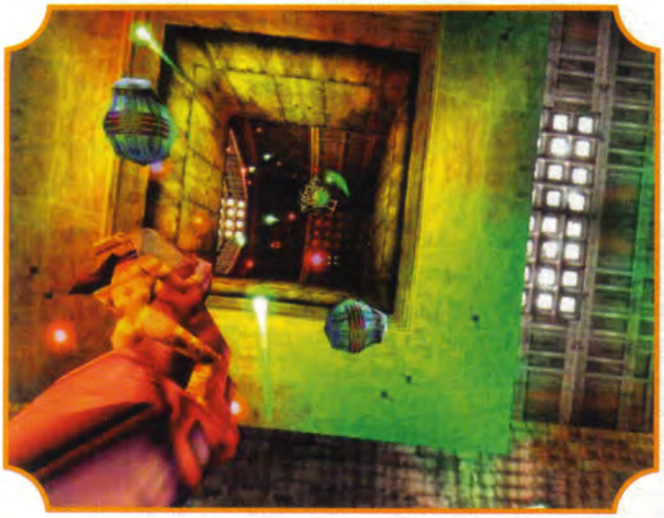
από την Acclaim



Ρίχνοντας μια ματιά στο Forsaken δεν μένει παρά να εφιστήσουμε την προσοχή στους κατασκευαστές του Descent ότι εάν δημιουργήσουν και τρίτο μέρος της σειράς Descent I, II, θα πρέπει να φροντίσουν να είναι πάρα πολύ καλό. Υπενθυμίζεται πως το Descent είναι ένα Doom-clone, με τη μόνη διαφορά ότι αντί να χειρίζεστε έναν ήρωα με όπλο στο χέρι, κάτι σαν Rambo, είστε πιλότοι σε διαστημόπλοιο και κινείστε σε τρισδιάστατα περιβάλλοντα τύπου Doom. Σίγουρα όλοι όσοι έχετε παίξει το Descent έχετε περάσει πολλές ευχάριστες ώρες εξαφανίζοντας τους κακούς.



Ο παραγωγός του Forsaken, Shawn Rosen, κατασκεύασε ένα παιχνίδι στη βάση του Descent, προσθέτοντας τις τελευταίες εξελίξεις της τεχνολογίας: υποστηρίζει 3D accelerated γραφικά, 3Dfx Voodoo και Voodoo 2 καθώς και το PowerVR της Videologic. Πρόκειται για μια γραφική πεμπτουσία, η οποία συνδυάζεται με ένα πολύ καλό gameplay που δημιουργήθηκε με τη βοήθεια φανατικών παικτών του Descent. Ο



χειρισμός, ανάλογος του Quake, προσφέρει ευελιξία και πληθώρα επιλογών. Ενα άλλο στοιχείο στο οποίο δίνεται σημασία είναι η ύπαρξη ενός weapons editor με τον οποίο μπορεί ο παίκτης να επιλέξει τον οπλισμό του οχήματός του πριν από τη μάχη στα multiplayer παιχνίδια.

Είναι γεγονός πως οι δυνατότητες του gameplay και των γραφικών θα ανεβάσουν το Forsaken στα TOP. Το σεναριακό υπόβαθρό του, αν και όχι τόσο πρωτότυπο, δεν είναι υπερβολικά συνηθισμένο. Η ιστορία εντοπίζεται κάπου στο έτος 2113 και ο κύριος κυβερνητικός κορμός της ανθρωπότητας, γνωστής ως Imperial Theocracy, έχει εμπλακεί σε έναν αγώνα μαζικού εξοπλισμού (τα ελληνο-τουρκικά θυμίζει εδώ). Τα διαγαλαξιακά σύνορα προστατεύονται από μια αρμάδα αμυντικών δορυφόρων και επιθετικών ανδροειδών σε περίπτωση εξωγήινης απειλής. Πίσω στη Γη, οι φυσικοί προσπαθούν να χαλιναγωγήσουν την ύλη του ατόμου, αλλά δυστυχώς το πρώτο πείραμα απέτυχε, με αποτέλεσμα να προκαλέσει καταστροφές σχεδόν σε ολόκληρο τον πλανήτη. Τα υψηλά κλιμάκια της Imperial Theocracy εξαπολύουν τα ανδροειδή για να συλλέξουν ό,τι πολύτιμο απέμεινε στη Γη και να διαφυλάξουν τις διασωθείσες περιοχές. Αυτό το νέο καθεστώς ερέθισε τους desperandos και τα αποβράσματα του Γαλαξία, οι οποίοι φιλοδοξούν να πάρουν ως λάφυρο αυτόν τον άνομο πλανήτη. Είσαι και εσύ λοιπόν ένας από αυτούς τους desperandos έχοντας τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ 15 χαρακτήρων με τα δικά τους οχήματα και χαρακτηριστικά. Μπορεί το σενάριο να μην είναι το συγκλονιστικότερο που έχετε δει, αλλά η Acclaim πρωτοτυπεί ως προς τα οχήματα, τα οποία είναι ιπτάμενες μοτοσικλέτες που ονομάζονται Pioncycles.

Η Acclaim έχει κάνει εξαιρετική δουλειά. Περιμένουμε το παιχνίδι στα γραφεία μας για να απολαύσουμε τα γραφικά του σε όλο τους το μεγαλείο.

του Μανώλη Φουρνιστάκη



WARHAMMER: THE DARK OMEN

από την Electronic Arts

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θυμάστε πριν από περίπου δυόμισι χρόνια την κυκλοφορία ενός καταπληκτικού για την εποχή strategy game, το οποίο είχε φέρει επανάσταση. Ονομαζόταν Warhammer και ξεχώριζε για την καταπληκτική απεικόνιση των μαχών. Το σκηνικό ήταν πλήρως τρισδιάστατο, πρωτοφανές για παιχνίδι στρατηγικής, και μπορούσε να περιστραφεί γύρω από οποιονδήποτε άξονα καθώς και να zoom-άρει για κοντινά πλάνα και λεπτούς χειρισμούς. Η 3D engine ήταν, βέβαια, υποδεέστερη των σημερινών, αλλά κατόρθωνε να δίνει μεγάλο βαθμό αληθοφάνειας για strategy game. Μόλις πρόσφατα οι κατασκευαστές άρχισαν να δίνουν σημασία στην τρίτη διάσταση των παιχνιδιών στρατηγικής, ενώ το πρωτοποριακό αυτό παιχνίδι είχε προσφέρει μία εξαιρετική "συνταγή" από τότε. Το δεύτερο πράγμα που έκανε το Warhammer ξεχωριστό ήταν ο πλούτος των μονάδων καθώς και ο υπέροχος κόσμος όπου διαδραματιζόταν, ο οποίος προερχόταν από την άκρως επιτυχημένη ομώνυμη σειρά στον κύκλο των επιτραπέζιων RPGs, Gamers Workshop. Αν και ήμουν άσχετος με τα επιτραπέζια RPGs, άρχισα να γνωρίζω τους χαρακτήρες του εν λόγω κόσμου, ήταν δε από τα λίγα παιχνίδια που έπαιξα με τόσο φανατισμό μέχρι να το τελειώσω καθώς δεν ήταν εύκολο.



Το κενό που υπήρξε μετά το Warhammer δεν μπορεί παρά να αναπληρώσει η συνέχειά του, το Warhammer: The Dark Omen που αναμένεται να κυκλοφορήσει την άνοιξη από την Electronic Arts. Η δράση πραγματικού χρόνου κατά τη διάρκεια των μαχών έχει παραμείνει η ίδια (και καλά κάνει) και το περιβάλλον, εκμεταλλευόμενο τις νέες τεχνολογίες, είναι ακόμη πιο ρεαλιστικό. Τα πάντα λαμβάνουν χώρα σε τρισδιάστατους χάρτες με πολύ όμορφα textures, ενώ η ορατότητα επηρεάζεται από την τρίτη διάσταση. Αυτή ακριβώς η λειτουργία δίνει τη δυνατότητα ελιγμών, ενέδρας και περίτεχνων στρατηγημάτων, ενώ ανεβάζει τη διαδραστικότητα με το περιβάλλον (υποστηρίζονται 3Dfx και MMX). Η άποψη είναι τρίτου προσώπου και περιλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη, κάτι που καθιστά την παρακολούθηση μίας μάχης ευκολότερη. Επίσης, αν και οι μονάδες είναι διακριτές μεταξύ τους, είναι οργανωμένες εκ των προτέρων σε συντάγματα, γεγονός αφάνταστα καλύτερο από τον έλεγχο κάθε μονάδας ξεχωριστά. Οι ξεχωριστές μονάδες περιλαμβάνουν μόνο τους μάγους, τα τέρατα και τις πολεμικές μηχανές έτσι ώστε να εκμεταλλεύεστε τις ιδιαίτερες δυνατότητες του καθενός. Το παιχνίδι δεν ακολουθεί συγκεκριμένη εξέλιξη αλλά, ανάλογα με τα γεγονότα που συμβαίνουν κατά την εκστρατεία και τις αποφάσεις που παίρνει ο παίκτης, διαφορετικές μάχες θα συμβαίνουν σε διαφορετικά περιβάλλοντα και με διαφορετικούς όρους και συμμαχίες. Η έλλειψη μονόδρομου ανεβάζει κατακόρυφα τη διάρκεια ζωής του παιχνιδιού. Επίσης η απόδοση σε μία μάχη θα επηρεάσει όλες τις υπόλοιπες, αφού οι απώλειες δεν αναπληρώνονται εύκολα όπως θα συνέβαινε σε μία πραγματική εκστρατεία. Οσοι γνωρίζουν το battle system του Warhammer θα αναγνωρίσουν ασφαλώς ότι είναι από τα πλέον "έξυπνα" και απαιτητικά καθώς η υπεροπλία μικρή σημασία έχει στη διεξαγωγή μίας μάχης και η νοημοσύνη των αντιπάλων είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένη, ενώ σε πολλές περιπτώσεις οι αντίπαλοι θα σας επιτεθούν κατά τη διάρκεια πορείας (το γνωρίζω καλά ως παθών). Ο κόσμος του Warhammer είναι από τους πλέον πλούσιους σε χαρακτήρες, ενώ έχουν προστεθεί πολλοί καινούριοι (γνωστοί από τα επιτραπέζια) όπως οι γιγάντιες αράχνες, οι έφιπποι σκελετοί και οι γίγαντες των βουνών. Συμπερασματικά, το Dark Omen αποτελεί το διάδοχο του Warhammer, με σαφείς αισθητικές βελτιώσεις και κάποιες διορθώσεις στο, έτσι κι αλλιώς, πολύ καλό - κατά την προσωπική μου άποψη- σύστημα χειρισμού. Αν έχουν διορθωθεί και τα μικρο-bugs του αρχικού τίτλου, τότε μιλάμε για ένα παιχνίδι που θα αναδειχθεί κλασικό.



του Ηλία Βουτσά


Νέες Κυκλοφορίες!
από... την Grup Multimedia Systems.
ACTIVISION
TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE
BATTLE ZONE
"Red Alert meets Quake II... an essential purchase for any PC gamer"
91% PC Format
ACTIVISION
REVOLUTIONARY ACTION-STRATEGY
A GAME OF ADVENTURE AND DARK MYSTERY
Black Dahlia
DENNIS HOPPER
IAN LIVINGSTONE'S
DEATHTRAP
Dungeon
EIDOS
FIGHTING FORCE
EIDOS
EIDOS
INTERACTIVE
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ.: 01/9380000 FAX: 01/9427710
grup MULTIMEDIA systems
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.g
e-mail:sales@grupmulti.gr

Soldiers at War

από τη Mindscape

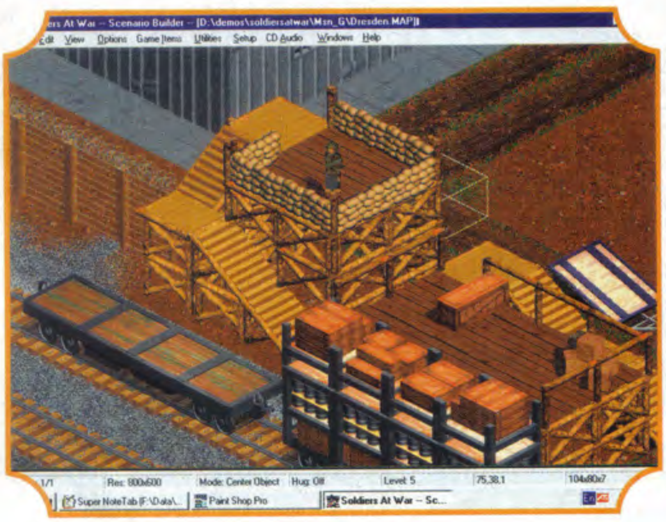
Καιρός ήταν. Επειτα από μια διετία σχεδόν καθολικής κυριαρχίας των real-time παιχνιδιών στρατηγικής, κάποιες νέες κυκλοφορίες όπως το Guardians: Agents of Justice και το Incubation δείχνουν ότι οι πραγματικοί βασιλιάδες του χώρου, τα turn-based παιχνίδια, επανέρχονται δριμύτεροι. Ενας από τους κορυφαίους εκπροσώπους αυτής της επανάκαμψης αναμένεται να είναι το Soldiers at War της SSI, εταιρίας γνωστής στους φίλους του είδους.



Το παιχνίδι μάς μεταφέρει στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός αξιωματικού των Συμμάχων και προσπαθεί να οδηγήσει τους στρατιώτες του σε διάφορες αποστολές ενάντια στις δυνάμεις του Αξονα.



Το πρώτο μέλημά του πριν από κάθε αποστολή είναι να βρει τους κατάλληλους άνδρες από το διαθέσιμο έμψυχο υλικό. Στη συνέχεια θα πρέπει να επιλέξει τον εξοπλισμό τους, προσέχοντας και την παραμικρή λεπτομέρεια (όπλα, πυρομαχικά, εκρηκτικά, ασύρματοι κ.λπ.). Οταν τελικά η δράση μεταφερθεί στο πεδίο της μάχης, οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής θα θυμηθούν αμέσως παλαιότερες δημιουργίες όπως το Wages of War της ίδιας της SSI ή το κορυφαίο X-COM της Microprose. Οπως και σε αυτά τα παιχνίδια, έτσι και στο Soldiers at War η απεικόνιση γίνεται από μία τρισδιάστατη ισομετρική οπτική γωνία. Οι αντιμαχόμενες πλευρές κινούνται με τη σειρά όπως στα επιτραπέζια παιχνίδια. Κατά τη διάρκεια της κίνησής του ο παίκτης πρέπει να δώσει συγκεκριμένες εντολές σε κάθε στρατιώτη. Το πόσα πράγματα μπορεί να κάνει ένας στρατιώτης εκφράζεται με τα action points που έχει και είναι συνάρτηση πολλών παραγόντων, όπως του εξοπλισμού του, της κατάστασης της υγείας του και του ηθικού του. Μεταξύ άλλων, οι ιδιαίτερα προικισμένοι commandos του παιχνιδιού μπορούν να τρέξουν, να συρθούν, να χειριστούν τανκς, να πετάξουν χειροβομβίδες, να τοποθετήσουν εκρηκτικούς μηχανισμούς, να προσφέρουν πρώτες βοήθειες, να καλέσουν για βοήθεια με τον ασύρματο και να κόψουν συρματοπλέγματα. Ολα αυτά επιτυγχάνονται με ένα εύχρηστο και σαφές, αν και λίγο αργό, interface. Οταν τελικά ένας παίκτης ολοκληρώσει τις κινήσεις του, έρχεται η σειρά του επόμενου. Το μόνο που ανατρέπει, χάριν του ρεαλισμού, αυτή την εναλλαγή κινήσεων είναι το λεγόμενο opportunity fire. Βάσει αυτού, ένας στρατιώτης, αν έχει περίσσευμα από action points, μπορεί κατά τη διάρκεια των κινήσεων των αντιπάλων να πυροβολήσει εναντίον τους, εφόσον αυτοί βρίσκονται μέσα στο οπτικό πεδίο του.



Ακόμη και στην πρώιμη έκδοση που είχα στα χέρια μου, τα γραφικά ήταν καλοσχεδιασμένα και απέδιδαν με επιτυχία το περιβάλλον, ενώ ο ήχος (και κυρίως οι φωνές των στρατιωτών και η μουσική) έδιναν την απαραίτητη μιλιταριστική ατμόσφαιρα. Ολα αυτά, μαζί με το δοκιμασμένο gameplay του Soldiers at War, τις ενδιαφέρουσες multiplayer δυνατότητές του και τον ενσωματωμένο Scenario editor, δείχνουν ότι η SSI και η Mindscape έχουν στα χέρια τους ένα πολλά υποσχόμενο παιχνίδι. Αναμείνατε τα νεότερα.

του Σπύρου Παράσχη

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η σύγχρονη τεχνολογία για όλη τήν οικογένεια.

TURBO·X® Family

TÜV HELLAS (RWTÜV) S.A. CE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ + ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ + CD + ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ + ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ + ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ



399.000 ΔΡΧ.



ΜΑΖΙ ΜΕ ΠΛΗΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ WINDOWS '95 ΕΛΛΗΝΙΚΟ

Microsoft OEM System Builder Gold Partner

HEWLETT PACKARD Authorized Reseller

MMX™ intel inside pentium® PROCESSOR

TURBO·Xi 200 MHz MMX™

- **ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ INTEL PENTIUM® 200 MHz ΜΕ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ MMX™.**
- ΜΝΗΜΗ 32 MB.
- **ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 2.1 GB.**
- **M/B ASUS ΜΕ ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΗ S.V.G.A. (1-4MB).**
- CD ROM 16x.
- ΟΘΟΝΗ 15" NI/LR.
- **ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ 16-BIT.** • **ΗΧΕΙΑ PRIMAX 60W.**
- ΚΑΡΤΑ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟΥ. • ΚΑΡΤΑ TV/VIDEO.
- FDD 1.44 MB. • ΠΟΝΤΙΚΙ 3 ΠΛΗΚΤΡΩΝ.
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ • JOYSTICK.
- **ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ W'95 ΕΛΛΗΝΙΚΟ.**
- **ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ GROLIER '98.**
- **3 CD ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.**

HP DESKJET 670 C

- ΕΓΧΡΩΜΟΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ INKJET (2 ΚΕΦΑΛΕΣ).
- ΜΕΓΙΣΤΗ ΑΝΑΛΥΣΗ 600x600 dpi.

ΤΩΡΑ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ "ΠΛΑΙΣΙΟΥ" ΚΑΙ ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

VISA

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟΝ ΝΕΟ ΜΑΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟ 64 ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΓΡΑΦΕΙΟΥ, Η/Υ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ

Με δυνατότητα διακανονισμού* μέχρι και 14 μήνες

• ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.18%. • ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΑΛΛΑΓΗΣ ΤΙΜΩΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.

* ΜΕ ΣΥΝΑΛΛΑΓΜΑΤΙΚΕΣ

INTERACT V3



- ΤΙΜΟΝΙ ΜΕ ΠΕΝΤΑΛ.

22.600

TORNADO 33.6



- FAX MODEM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ.

16.900

LIFE VIEW ULTRA COLOR CAMERA



- ΕΓΧΡΩΜΗ ΚΑΜΕΡΑ ΜΕ CMOS ΦΑΚΟ.

20.800

NORTON CRASHGUARD



- ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΑΣ ΑΠΟ ΞΑΦΝΙΚΕΣ ΖΗΜΙΕΣ.

16.900

ΕΠΙΠΛΟ FLEXISTAND ΟΛΛΑΝΔΙΑΣ, No 54



- ΠΛΗΡΩΣ ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΟ.
- ΕΥΚΟΛΟ ΣΤΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ.
- ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Η ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ.

34.000

ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ ΦΟΡΕΤΟ "ΠΛΑΙΣΙΟ"



- ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΓΙΑ ΟΘΟΝΕΣ 14"-15".
- ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ ΜΕ ΕΞΙ ΕΠΙΣΤΡΩΣΕΙΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΛΕΥΡΑ.
- ΜΕΙΩΣΗ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΗΣ.
- ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΚΟΝΤΡΑΣΤ.

18.550

ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΕΩΝ & ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ



ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24, ΤΗΛ.: 3844001-4

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΒΟΡΕΙΩΝ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ
ΟΜΗΡΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6779200-3

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΟΔΟΥ
ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΤΗΛ.: 2892000-30

SERVICE & UPGRADE
ΖΑΪΜΗ 10, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3846483, 3846433, 3844001, FAX: 3806928

πλαισιο

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 222 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1. (4) **Diablo** (Blizzard)
2. (3) **The Curse of Monkey Island** (LucasArts)
3. (-) **Atlantis** (Cryo)
4. (-) **Pandora Directive** (Access)
5. (-) **7th Guest** (Trilobyte)

ACTION

1. (1) **Tomb Raider 2** (Eidos)
2. (2) **Quake 2** (Id Software)
3. (5) **Duke Nukem 3D** (Apogee)
4. (-) **Resident Evil** (Virgin)
5. (-) **Hexen 2** (Activision)

STRATEGY

1. (1) **Red Alert** (Westwood)
2. (3) **Age of Empires** (Microsoft)
3. (2) **Warcraft 2** (Blizzard)
4. (-) **Total Annihilation** (GR Interactive)
5. (5) **Dungeon Keeper** (Bullfrog)

SIMULATION

1. (1) **FIFA 98** (Electronic Arts)
2. (2) **NBA Live 98** (Electronic Arts)
3. (5) **Need for Speed 2** (Electronic Arts)
4. (-) **Test Drive 4** (Accolade)
5. (4) **Flight Simulator 98** (Microsoft)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

#		Τίτλος	Εταιρεία	Είδος	Αστέρια
1	-	**FIFA 98 (1)**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆
2	-	**TOMB RAIDER 2 (2)**	(CORE DESIGN)	ACTION	☆☆☆☆
3	▲	**RED ALERT (5)**	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
4	▲	**DIABLO (10)**	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
5	▲	**CURSE OF MONKEY ISLAND (8)**	(LUCASARTS)	ADVENTURE	☆☆☆☆
6	▼	**QUAKE 2 (4)**	(ID)	ACTION	☆☆☆
7	▲	**AGE OF EMPIRES**	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆
8	▲	**NBA LIVE 98**	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆
9	▼	**WARCRAFT 2 (7)**	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
10	▲	**TOTAL ANNIHILATION**	(GT INTERACTIVE)	STRATEGY	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Επανάληψη της μάχης του προηγούμενου μήνα είχαμε στην κορυφή, αφού το FIFA 98 παρέμεινε στην πρώτη θέση με τη μικρότερη δυνατή διαφορά από το Tomb Raider 2. Κατά τα άλλα οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής δεν εννοούν να απαρνηθούν τα Red Alert και Warcraft 2 για χάρη των καινούριων μνηστήρων Age of Empires και Total Annihilation, ενώ το NBA Live 98 επέστρεψε στο TOP-10.

TOP 5 Καταστημάτων

#	Τίτλος	Εταιρεία
1	Overseer	(Access)
2	Black Dahlia	(Take 2 Software)
3	TOCA - Touring Car Racing	(Codemasters)
4	Journeyman Project 3: Legacy of Time	(Presto)
5	Tomb Raider 2	(Eidos)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα CD-Media, Multirama, Vertigo και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΛΑΜΠΡΟΣ ΠΟΤΑΓΑΣ

"Με την ανάπτυξη των 'One Way' ο καταναλωτής δεν έχει τίποτα να κερδίσει κατεβαίνοντας στο κέντρο."

PC Master: Κύριε Πόταγα, μιλήστε μας για την "One Way".

Λάμπρος Πόταγας: Η "One Way" είναι μια καινούρια αλυσίδα καταστημάτων στο χώρο της Πληροφορικής. Στην ουσία πρόκειται για τη συνεργασία των επιχειρηματιών Παράβαλου, Φουρλή και Μιχάλη Ζαχαριάδη. Η εταιρία μας έρχεται να προσφέρει μια νέα και ολοκληρώμενη λύση στην αγορά των home technologies. Για εμάς, home technology σημαίνει κινητή τηλεφωνία, μικρές ηλεκτρικές συσκευές (fax, discman, walkman κ.λπ.) καθώς και όλο το φάσμα των multimedia (υπολογιστές, περιφερειακά, αναλώσιμα, CD-ROMs, video games, Internet). Σημαντικό στοιχείο στα "One Way" αποτελεί η υποστήριξη του πελάτη, αφού σε αυτά μπορεί κάποιος να αναβαθμίσει το PC του ή να ελέγξει το κινητό του απευθυνόμενος στο τεχνικό τμήμα μας και όχι στον κατασκευαστή της συσκευής. Πιστεύω ότι καινοτομούμε στο συγκεκριμένο τομέα.



PCM: Μπορείτε να μας δώσετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτή την υποστήριξη;

Λ.Π.: Σε κάθε κατάστημα "One Way" υπάρχει ειδικό τμήμα service, επανδρωμένο με τεχνικούς έτοιμους να εξυπηρετήσουν τον πελάτη που έχει ανάγκη από υποστήριξη έως και τρίτου βαθμού. Οσον αφορά τόσο στα PCs, τους εκτυπωτές, τα modems και όλα τα παρεμφερή όσο και στην κινητή τηλεφωνία, οι τεχνικοί μας είναι ανά πάσα στιγμή έτοιμοι να βοηθήσουν τον πελάτη.

Τα τελευταία δύο χρόνια έχει ξεκινήσει μια σημαντική προσπάθεια με την ανάπτυξη αλυσίδων από καταστήματα λιανικής. Πιστεύω ότι ο καταναλωτής, η αγορά γενικότερα αλλά και οι προμηθευτές θα δουν και θα αισθανθούν αυτή την αλλαγή ιδιαίτερα μέσα στο '98.

PCM: Ως προς το hardware, τι μπορεί να βρει ο πελάτης στα καταστήματά σας;

Λ.Π.: Πιστεύω ότι ο πελάτης στα "One Way" θα βρει τα πάντα. Διαθέτουμε όλα τα επώνυμα PCs και περιφερειακά καθώς επίσης και τα αποκαλούμενα B-Brands. Στα καταστήματά μας υπάρχουν IBM, Olivetti, Toshiba, Packrard-Bell κ.ο.κ.

PCM: Ποια καταστήματα διαθέτει επί του παρόντος η "One Way" και πού βρίσκονται αυτά;

Λ.Π.: Σήμερα η "One Way" διαθέτει τέσσερα καταστήματα. Πρώτο ξεκίνησε τη λειτουργία του αυτό της Κηφισιάς (Κασσαβέτη 9). Υπάρχουν επίσης ένα στην Καλλιθέα (πλατεία Κύπρου), ένα στην Κυψέλη (στην αρχή της Φωκίωνος Νέγρη) και ένα στην πλατεία του Χαλανδρίου. Τα πλάνα μας περιλαμβάνουν την ανάπτυξη εκατό καταστημάτων μέσα στα επόμενα δυόμισι χρόνια. Πιστεύουμε ότι μέχρι το τέλος του '98 θα έχουμε τουλάχιστον τριάντα καταστήματα στην περιοχή της Αττικής και ελπίζουμε το καλοκαίρι να μας βρει με δεκαπέντε καταστήματα.

PCM: Πώς θα σχολιάζατε τις ελληνικές multimedia παραγωγές;

Λ.Π.: Είναι γεγονός ότι τα τελευταία τρία χρόνια γίνονται πολλές και σοβαρές προσπάθειες για να αναπτυχθεί το ελληνικό software. Κάποιες από αυτές είναι αρκετά καλές, όπως η Εγκυκλοπαίδεια 2002. Επίσης πολύ ποιοτικός είναι οι ο εξελληνισμός ξένων εφαρμογών, όπως οι Disney, Μαγικές Δημιουργίες και Ηρακλής, Ζωντανό Παραμύθι. Εμείς πιστεύουμε σε αυτή την προσπάθεια και την υποστηρίζουμε, γιατί λείπει το καλό ελληνικό software από την αγορά - με ελληνικές τιμές.

FACE to FACE
ΡΕΠΟΡΤΑΖ ΑΓΟΡΑΣ



***PCM:** Υπάρχει μια γενική αντίδραση από τους χρήστες-χομπίστες, όσον αφορά στις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις των παιχνιδιών σε hardware. Πώς το σχολιάζετε;*

Λ.Π.: Εδώ ταιριάζει αυτό που αναφέρει ο λαός για το "αυγό" και την "κότα". Ολα πηγάζουν από τις απαιτήσεις των gamers για καλύτερα γραφικά και υψηλότερες ταχύτητες. Οι developers, στην προσπάθειά τους να ανταποκριθούν σε αυτές τις απαιτήσεις, κατασκευάζουν προγράμματα που έχουν συνεχώς μεγαλύτερες απαιτήσεις σε hardware. Μετά τα πρόσφατα γεγονότα και την υποτίμηση της δραχμής, το συγκεκριμένο γεγονός γίνεται ακόμη εμφανέστερο, αφού το κόστος ανεβαίνει συνεχώς. Στα "One Way" έχουμε κάνει μια σοβαρή προσπάθεια να κρατήσουμε τις τιμές όπως ίσχυαν πριν από την υποτίμηση.

***PCM:** Πώς βλέπετε το κλίμα που έχει δημιουργηθεί γύρω από το Internet, το οποίο έχει εισβάλει ραγδαία στη ζωή μας;*

Λ.Π.: Το Internet έχει μπει στη ζωή μας θεωρητικά. Ολοι ξέρουν τι είναι, αλλά ακόμη κανείς δεν γνωρίζει τι ακριβώς μπορεί να κάνει. Οσοι το χρησιμοποιούν με τρόπο ώστε πράγματι να εκμεταλλεύονται τις απεριόριστες δυνατότητες του Δικτύου είναι ελάχιστοι. Σίγουρα η τάση είναι αυξητική, αφού ολοένα περισσότερος κόσμος μπαίνει στο Internet και μαθαίνει το Δίκτυο. Ετσι παρατηρείται κάποια αύξηση στις πωλήσεις των λιανικών πακέτων των εταιριών, όπως της CompuLink, της Hellas On Line και των υπόλοιπων.

***PCM:** Για ποιο λόγο θα πρέπει ο καταναλωτής να προτιμήσει τα καταστήματα της "One Way";*

Λ.Π.: Το θέμα της προτίμησης είναι καθαρά προσωπικό για κάθε πελάτη. Θα σας αναφέρω όμως τα διαφοροποιά στοιχεία που προσφέρουν τα "One Way": Πρώτα απ' όλα, την εξυπηρέτηση σε συνδυασμό με τη γνώση των προϊόντων, καθώς οι πωλητές μας εκπαιδεύονται σε κάθε ενότητα για να μπορούν να απαντήσουν στα ερωτήματα του πελάτη. Δεύτερον, τα καταστήματά μας διαθέτουν μεγάλη ποικιλία προϊόντων, έτσι ο υποψήφιος αγοραστής μπορεί να βρει όλους τους τίτλους και τα προϊόντα που κυκλοφορούν στο εσωτερικό και το εξωτερικό στις καλύτερες δυνατές τιμές. Πιστεύω ότι δεν υπάρχει πλέον λόγος να κατεβαίνει κανείς στο κέντρο. Με την ανάπτυξη των "One Way" ο καταναλωτής δεν έχει τίποτα να κερδίσει κατεβαίνοντας στο κέντρο. Μάλλον θα χάσει το χρόνο του και θα ταλαιπωρηθεί αδικαιολόγητα.

***PCM:** Βρισκόμαστε στο κατάστημα της Κηφισιάς. Ενας χώρος μακριά από το κέντρο της αγοράς Πληροφορικής τι πλεονεκτήματα και τι μειονεκτήματα παρουσιάζει; Πώς ήταν η ανταπόκριση του κοινού;*

Λ.Π.: Η ανταπόκριση του κοινού στην Κηφισιά ήταν ιδιαίτερα θετική. Ο καταναλωτής (με την ανάπτυξη των "One Way" και όχι μόνο αυτών) έχει μια πλειάδα επιλογών εκτός κέντρου. Δεν χρειάζεται πλέον να χάσει όλο το Σάββατό του ή μια ολόκληρη μέρα για να κατέβει στη Στουρνάρη, να δεχθεί μερικές κλήσεις και να εκνευριστεί, για να αγοράσει έναν τίτλο των 12.000 δρχ.

***PCM:** Ποιοι multimedia τίτλοι ξεχωρίζουν και κερδίζουν το ενδιαφέρον του κοινού;*

Λ.Π.: Φετινές επιτυχίες στο χώρο των games ήταν τα Tomb Raider II, Fifa 98 και NBA 98. Από νέες κυκλοφορίες περιμένουμε να ξεχωρίσουν το Battlezone και το Starcraft (το οποίο όλοι περιμένουν). Θα υπάρχουν επίσης τα επονομαζόμενα "One Way Exclusives". Αυτή τη στιγμή υφίσταται η προσφορά του Tomb Raider I μαζί με ένα σχετικό μπλουζάκι και ένα μπρελόκ στην τιμή των 6.900 δρχ.

***PCM:** Προς τα πού βλέπετε να κινείται η ελληνική αγορά Πληροφορικής στο άμεσο μέλλον;*

Λ.Π.: Τα τελευταία δύο χρόνια έχει ξεκινήσει μια σημαντική προσπάθεια με την ανάπτυξη αλυσίδων από καταστήματα λιανικής. Πιστεύω ότι ο καταναλωτής, η αγορά γενικότερα αλλά και οι προμηθευτές θα δουν και θα αισθανθούν αυτή την αλλαγή ιδιαίτερα μέσα στο '98. Η αγορά μετατοπίζεται από το κλασικό computer shop σε μεγάλες αλυσίδες λιανικής.

***PCM:** Τι πλεονεκτήματα επιφυλάσσει η συγκεκριμένη εξέλιξη για τον καταναλωτή;*

Λ.Π.: Σαφώς καλύτερες τιμές και πολύ καλύτερη εξυπηρέτηση. Θα υπάρξουν οργανωμένος ανταγωνισμός και προσπάθεια για τη βελτίωση των υπηρεσιών και των τιμών με τελικό ωφελημένο τον καταναλωτή. Εξάλλου, αυτό που δεν μπορούν να προσφέρουν τα μικρά μαγαζιά είναι η "καταναλωτική πίστη". Στα "One Way" οποιοσδήποτε καταναλωτής μπορεί να ζητήσει και να πάρει έγκριση για καταναλωτικό δάνειο μέσα σε πέντε λεπτά. Ετσι μπορεί να πληρώνει τις δόσεις του στα καταστήματά μας ή ακόμη και στην τράπεζα της προτίμησής του.

Γιάννης Βογιατζής

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.





Από τα εγκαίνια του καταστήματος

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ - DISCOVER

Στην Πάτρα βρεθήκαμε αυτό το μήνα προκειμένου να σας παρουσιάσουμε το νέο κατάστημα της, γνωστής σε όλους, αλυσίδας "Παπασωτηρίου", που άνοιξε πρόσφατα εκεί. Οχι άδικα πιστεύουμε, αφού -όπως θα δείτε στη συνέχεια- ενσωματώνει αρκετές ενδιαφέρουσες καινοτομίες.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Το κατάστημα "Παπασωτηρίου-Discover" στην Πάτρα αποτελεί το όγδοο στη σειρά κατάστημα της αλυσίδας "Παπασωτηρίου". Το πλήρες βιβλιοπωλείο - multimedia stores "Παπασωτηρίου" λειτουργεί από το τέλος του προηγούμενου έτους στο κέντρο της Πάτρας (Μαίζωνος 58) και είναι το πρώτο της αλυσίδας που υφίσταται με το σύστημα franchise. Στεγάζεται στον πρώτο όροφο ενός πλήρως ανακαινισμένου κτιρίου των επιχειρήσεων Μαντά, στο ισόγειο του οποίου λειτουργεί κατάστημα με μουσικά CDs, η δε έκτασή του φθάνει τα 220 τετραγωνικά μέτρα.

Το κοινό πράγματι περίμενε την είσοδο των καταστημάτων "Παπασωτηρίου" στην πατραϊκή αγορά! Οι αντικειμενικές ανάγκες που έχει η πανεπιστημιακή και γενικότερα η επιστημονική και τεχνική κοινότητα της Πάτρας επέβαλαν τη δημιουργία ενός τέτοιου καταστήματος.

Παράλληλα, η ανυπαρξία ουσιαστικά στην πόλη ειδικών καταστημάτων με πληρότητα σε multimedia τίτλους, όπως αυτή την οποία παρέχουν τα καταστήματα "Παπασωτηρίου", έκανε την έναρξη λειτουργίας του συγκεκριμένου καταστήματος κυριολεκτικά πανηγυρική!

Στα καταστήματα "Παπασωτηρίου-Discover" στην Πάτρα λειτουργεί Net-café με on-line σύνδεση στο Internet μέσω του Forthnet, πακέτα συνδρομών του οποίου παρέχει και το κατάστημα "Παπασωτηρίου-Discover". Επίσης, στο κατάστημα λειτουργεί studio για εκπομπή ραδιοφωνικού σταθμού!

Οι υπεύθυνοι του καταστήματος έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, στο πλαίσιο της συνομιλίας που είχα-

με, για το φλέγον θέμα της πειρατείας στα multimedia προϊόντα. Η άποψή τους συνοψίζεται στα ακόλουθα:
"Το ζήτημα της κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας είναι ιδιαίτερα πολύπλοκο. Καταρχήν αφορά στους παραγωγούς multimedia εφαρμογών, οι οποίοι πρέπει να διαφυλάξουν την πνευματική εργασία τους. Στη συνέχεια εμπλέκονται οι εταιρίες κατασκευής και κατόπιν σειρά έχουν οι εταιρίες διανομής. Στο τέλος της αλυσίδας έρχεται ο εμπορικός εταίρος της βιομηχανίας multimedia εφαρμογών, δηλαδή ο έμπορος, που φαίνεται τελικά ως ο κύριος προμηθευτής της αγοράς με τέτοιου είδους υλικό. Και μόνον από το προαναφερθέν γεγονός, δηλαδή την ύπαρξη πολλών επιπέδων από όπου διέρχεται το CD-ROM μέχρι να φθάσει στο αγοραστικό κοινό, γίνεται φανερό ότι η "αστυνόμευση" της αγοράς είναι πολύ δύσκολη.
Ετσι τίθεται το ερώτημα αν θα πρέπει κάθε κλάδος που έχει συμφέρον από αυτή την αγορά να βρει μηχανισμούς προστασίας από μόνος του ή αν απαιτείται το φαινόμενο να αντιμετωπιστεί από κοινού. Είναι

Το κοινό πράγματι περίμενε την είσοδο των καταστημάτων "Παπασωτηρίου" στην πατραϊκή αγορά! Οι αντικειμενικές ανάγκες που έχει η πανεπιστημιακή και γενικότερα η επιστημονική και τεχνική κοινότητα της Πάτρας όντως επέβαλαν τη δημιουργία ενός τέτοιου καταστήματος.

δε φανερό ότι η ύπαρξη της BSA δεν αρκεί, αντίθετα θα πρέπει να αναπτυχθούν και άλλοι τρόποι αντιμετώπισης του φαινομένου. Εντούτοις δεν υπάρχουν τέτοιοι που να μην έχουν παράλληλα το αντίστοιχο κόστος, κυρίως οικονομικό, το οποίο θα πρέπει να επωμιστεί κατά κύριο λόγο η βιομηχανία των multimedia εφαρμογών και όχι το αγοραστικό κοινό, ώστε ο καταναλωτής να βρίσκει κάθε εφαρμογή στο ράφι στη χαμηλότερη δυνατή τιμή. Πρέπει λοιπόν να δοθούν κίνητρα στον καταναλωτή για να αποφεύγει την κλεμμένη κόπια. Αυτά μπορούν να είναι η χαμηλή τιμή και η υψηλή ποιότητα υπηρεσιών." Το κατάστημα "Παπασωτηρίου-Discover" της Πάτρας εκδίδει μάλιστα ένα πολύ ενδιαφέρον διμηνιαίο περιοδικό με τίτλο "News Discover" με πλήθος αξιόλογων θεμάτων. (Για παράδειγμα, στο δεύτερο τεύχος που είχαμε στη διάθεσή μας μας δόθηκε η ευκαιρία να διαβάσουμε μεταξύ άλλων συνεντεύξεις των Γιώργου Μαζωνάκη και Χάρρυ Κλυνν καθώς και επιλογές από τους χώρους του video, του κινηματογράφου, των video games, των





CD-ROMs κ.ά.) Σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα το περιοδικό έγινε ιδιαίτερα δημοφιλές στον κόσμο της Πάτρας και οπωσδήποτε υπόσχεται εξίσου επιτυχημένη συνέχεια.
Περισσότερα για την αλυσίδα καταστημάτων "Παπασωτηρίου" μπορείτε να διαβάσετε στην ειδική παρουσίαση των αλυσίδων καταστημάτων Πληροφορικής, την οποία θα βρείτε σε άλλες σελίδες αυτού του τεύχους.

FRANCHISING

Μία λέξη ευρύτατα διαδεδομένη τον τελευταίο καιρό είναι το franchising, πρακτική την οποία ακολουθούν και πολλές ελληνικές εταιρίες Πληροφορικής. Πόσοι όμως γνωρίζουμε τι ακριβώς είναι το franchising; Πρώτα από όλα πρόκειται για έναν τρόπο εμπορικής συμφωνίας και συνεργασίας. Με τη συγκεκριμένη μέθοδο μια εταιρία μπορεί να δημιουργήσει ένα δίκτυο καταστημάτων, διατηρώντας το διοικητικό κέντρο και την εποπτεία αλλά παράλληλα επιτρέποντας στα διάφορα υποκαταστήματα να λειτουργούν σχετικά αυτόνομα. Αν μια μεγάλη εταιρία επιθυμεί να αναπτύξει τις δυνάμεις της σε πολλούς χώρους και περιοχές, μπορεί να συνάψει συμφωνίες με μικρότερες επιχειρήσεις, οι οποίες έτσι αποκτούν το όνομα, το κύρος, την τεχνογνωσία και την εμπειρία της πρώτης. Οι υπολογισμοί της Διεθνούς Ενωσης Franchising αναφέρουν ότι μέχρι το 2000 οι συνολικές πωλήσεις franchise θα φθάσουν το 1 τρισ.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
"Παπασωτηρίου-Discover"

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Multimedia τίτλοι, βιβλία & περιοδικά

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Μαίζωνος 58, Πάτρα

ΤΗΛΕΦΩΝΟ
(061) 624918



USER POWER

DRIVERS ΧΩΡΙΣ... ΤΙΜΟΝΙ!

Αυτόν το μήνα η στήλη επικεντρώνεται στα παράπονα ενός αναγνώστη, ο οποίος προσπάθησε... ανεπιτυχώς να ανακαλύψει κάτι που αποδείχτηκε πολύ πιο δυσεύρετο απ' όσο ο ίδιος αρχικά περίμενε: drivers για έναν υπολογιστή! Μην ξεχνάτε πως μπορείτε κι εσείς να μας στείλετε τις προσωπικές σας εμπειρίες από τα καταστήματα και τις εταιρίες Πληροφορικής στη χώρα μας, στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη στο φάκελο "για τη στήλη User Power".

Ο αναγνώστης που μας έστειλε την επιστολή αυτού του μήνα προσπάθησε να κάνει κάτι φαινομενικά αθώο και καθ' όλα επιτρεπτό: να βοηθήσει έναν φίλο του, αρχάριο στους υπολογιστές, που μόλις πρόσφατα αγόρασε το πρώτο του μηχάνημα. Δεν ήξερε όμως σε τι περιπέτειες θα τον έβαζε η εξυπηρετική του διάθεση! Ας δούμε όμως καλύτερα τα όσα έχει να μας διηγηθεί ο ίδιος:

Αγαπητοί συντάκτες του PC MASTER,
Αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα πάνω στο οποίο πιστεύω ότι μπορείτε να μου δώσετε κάποιες σαφείς διευκρινίσεις. Για την ακρίβεια το πρόβλημα δεν το αντιμετωπίζω εγώ, αλλά ένας φίλος μου. Εγώ όμως είμαι κατά ένα ποσοστό υπαίτιος.

Αυτός ο φίλος μου, λοιπόν, εντυπωσιασμένος από τις δυνατότητες των σημερινών ηλεκτρονικών υπολογιστών, αποφάσισε και αγόρασε πρόσφατα από το Α κατάστημα τον δικό του PC, έναν Pentium166 γνωστής εταιρίας συναρμολόγησης, με 16MB RAM και διάφορα άλλα χαρακτηριστικά. Ενα απόγευμα με παίρνει τηλέφωνο και μου λέει ότι τα Windows 95 δεν ξεκινούν, και, όντας αρχάριος, καλεί εμένα στο σπίτι του για να του διορθώσω το πρόβλημα. Εγώ, αν και έψαξα για αρκετή ώρα, δεν κατάφερα να εντοπίσω την ακριβή αιτία του προβλήματος και, χωρίς πολλή σκέψη, αποφάσισα να κάνω format στο σκληρό δίσκο και να εγκαταστήσω εξαρχής τα Windows 95 (τον υπολογιστή συνόδευε ένα CD με τα 95, καθώς και δύο ακόμα CDs που υποτίθεται ότι περιέχουν drivers για την κάρτα γραφικών και την κάρτα ήχου - η λέξη 'υποτίθεται' έχει σημασία). Μαζί με όλα τα άλλα, φυσικά, από το σκληρό διαγράφηκαν και οι προεγκατεστημένοι drivers για τις δύο προαναφερόμενες κάρτες. Αφού ολοκληρώθηκε η επανεγκατάσταση έτρεξα την 'Αυτόματη αναγνώριση υλικού'. Εντούτοις, η κάρτα γραφικών και η κάρτα ήχου δεν αναγνωρίστηκαν. Χωρίς να ανησυχήσω ιδιαίτερα, τοποθέτησα στο CD-ROM drive ένα από τα CDs με τους 'drivers', έτσι ώστε να τους εγκαταστήσω και αυτούς και να επαναφέρω πλήρως τον υπολογιστή στην αρχική του κατάσταση. Οσο και αν προσπάθησα, όμως, κανένας από τους υπάρχοντες drivers δεν δέχτηκε να συνεργαστεί με το υπάρχον υλικό. ***Οταν ζήτησα από τον φίλο μου τα σχετικά manuals, έτσι ώστε να έχω μια καλύτερη εικόνα της κατάστασης, έκπληκτος πήρα την απάντηση ότι δεν υπάρχουν (!) και ότι τα μόνα διαθέσιμα 'manuals' ήταν οι υποτυπώδεις οδηγίες που αναγράφονταν στις θήκες των δύο CDs, τις οποίες εξάλλου ακολούθησα χωρίς αποτέλεσμα.*** *Δεν ήξερε καν τον τύπο και το εργοστάσιο κατασκευής των δύο καρτών. Οπως καταλαβαίνετε, χωρίς ήχο και με ανάλυση 640x480 με 16 χρώματα στα Windows είναι αδύνατον να τρέξει οποιοδήποτε σύγχρονο πρόγραμμα. Αποφάσισα λοιπόν να πάω μαζί με το φίλο μου στο Α κατάστημα για να ζητήσουμε εξηγήσεις. Στο παράρτημα των υπολογιστών (πρόκειται για πολυκατάστημα) υπήρχε ένας και μοναδικός υπάλληλος. Αφού του μιλούσα περίπου επί πέντε λεπτά για το πρόβλημα που αντιμετώπιζα, μου είπε τελικά πως δεν κατάλαβε τι έχει ο υπολογιστής (!) και μας παρέπεμψε στον Β καταστηματάρχη, ο οποίος είναι και ο αντιπρόσωπος της εταιρίας συναρμολόγησης του μηχανήματος στην περιοχή μου. (Εκ των υστέρων διαπίστωσα ότι στο Α κατάστημα δεν υπήρχε ούτε ένας που να έχει κάποιες σοβαρού επιπέδου γνώσεις επί των PCs! Αφού διηγήθηκα και σε αυτόν την ιστορία, μου είπε πως κακώς διέγραψα (μέσω format) τους προεγκατεστημένους drivers. Μου είπε ακόμα ότι τον τελευταίο καιρό οι κατασκευαστές βγάζουν κατά δεκάδες τις κάρτες αυτές και γι' αυτό, κατά τα λεγόμενά του, δεν μπορούν να δίνουν για κάθε μοντέλο συγκεκριμένο software. Επίσης μου είπε ότι μόνο ένας έμπειρος χρήστης έχει την ικανότητα να τα βγάλει πέρα με τους drivers αυτούς, αλλά και αυτός ύστερα από πολύ ψάξιμο.* ***Μου πρότεινε δε έναντι 15.000 δραχμών (30.000 εάν πρόκειται να μεταφερθεί ο υπολογιστής στην Αθήνα) να εγκαταστήσει ο ίδιος ή κάποιος από τους τεχνικούς του τους drivers.*** *Αφού τον... ευχαρίστησα, γύρισα στο σπίτι μου και άρχισα να γράφω αυτό το γράμμα. Σας παρακα-*

λώ λοιπόν πολύ να μου απαντήσετε στα παρακάτω ερωτήματα:

α) Είναι ή όχι ο προμηθευτής υποχρεωμένος, μαζί με το hardware, να παρέχει σε δισκέτες ή CDs οποιοδήποτε software είναι αναγκαίο για τη (χωρίς απώλειες) λειτουργία του, καθώς και κάποιες -σύντομες, έστω- οδηγίες στην περίπτωση που η εγκατάστασή του είναι πολύπλοκη;

β) Ακόμα και αν όντως φταίω εγώ που έσβησα από το δίσκο τους drivers, καλύπτει η εγγύηση τη μη ομαλή λειτουργία που δημιούργησε την ανάγκη επανεγκατάστασης των Windows 95;

γ) Μπορεί να διωχθεί ποινικά ο καταστηματάρχης Β, ο οποίος προέβη σε παραπλανητικές (αν όντως έτσι είναι) εξηγήσεις; Αυτό γιατί έχω και κάποια προηγούμενα μαζί του.

Ανδρέας Μπρόκος
Νέα Αρτάκη Ευβοίας"

Καταρχήν, οφείλουμε να διευκρινίσουμε πως ο αναγνώστης μας αναφέρει μεν στην επιστολή του την εταιρία συναρμολόγησης του υπολογιστή, δεν δίνει όμως το παραμικρό στοιχείο για τα δύο καταστήματα με τα οποία ήρθε σε επαφή, κάτι που απέκλεισε τη δυνατότητα επικοινωνίας του περιοδικού μαζί τους, προκειμένου να έχουμε κάποια απάντηση. Ετσι, και τα δικά μας σχόλια αναγκαστικά θα είναι κάπως γενικά, μια και αντικειμενικά δεν μπορούμε να διασταυρώσουμε τα όσα καταγγέλλει ο φίλος μας.

Ξεκινώντας και επειδή από τα τρία ερωτήματα διαφαίνεται καθαρά η πρόθεση για ποινική αντιμετώπιση του προβλήματος, πρέπει να πούμε πως για να μπορέσει κάποιος να εξετάσει το θέμα από αυτήν τη σκοπιά θα πρέπει να έχει οπωσδήποτε στα χέρια του το ακριβές κείμενο της εγγύησης του υπολογιστή (το οποίο δεν επισυνάπτεται στην επιστολή), ώστε να γνωρίζει ποιοι ακριβώς είναι οι όροι της, κάτι που είναι όχι απλώς σημαντικό αλλά θεμελιώδες. Ετσι, δεν γνωρίζουμε τι καλύπτει η εγγύηση και τι όχι και συνεπώς δεν μπορούμε να προχωρήσουμε σε περαιτέρω απάντηση των δύο τελευταίων ερωτημάτων.

Επειδή είναι όντως σημαντικό να έχετε το software κάθε περιφερειακού στην αυθεντική του μορφή (και όχι απλώς εγκαταστημένο στο δίσκο), θα πρέπει επίμονα να ζητάτε πάντοτε να σας το δίνουν, όταν κάνετε τη συμφωνία για την αγορά ενός υπολογιστή.

Τώρα όσον αφορά στο πρώτο ερώτημα, υπάρχει ένα τυπικό και ένα ουσιαστικό ζήτημα: Τυπικά η εταιρία είναι εντάξει, εφόσον συνοδεύει το μηχάνημά της με manuals και έχει προεγκαταστήσει τους drivers, ενώ αυτό που εσύ αναφέρεις ως "πολύπλοκη λειτουργία" είναι υποκειμενικό ως έννοια. Δεν είναι σπάνιο μάλιστα το γεγονός να επικαλεστεί κάποιο κατάστημα μια πιθανή έκπτωση που έκανε κατά την αγορά του υπολογιστή, δικαιολογώντας την απουσία των CD-ROMs ή των δισκετών που τυχόν συνόδευαν κάποια από τα τμήματα του μηχανήματος με τη συνολική μείωση της τιμής. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, και επειδή είναι όντως σημαντικό να έχετε το software κάθε περιφερειακού στην αυθεντική του μορφή (και όχι απλώς εγκαταστημένο στο δίσκο), θα πρέπει επίμονα να ζητάτε πάντοτε να σας το δίνουν, όταν κάνετε τη συμφωνία για την αγορά ενός υπολογιστή, και μάλιστα να προσέχετε ώστε η απόδειξη που θα πάρετε από το κατάστημα να αναφέρει σαφώς όχι απλώς τα περιφερειακά που συμπεριλαμβάνονται στο σύστημά σας αλλά και τα manuals καθώς και το software που αντιστοιχούν σε αυτά. Μόνον έτσι θα είστε απόλυτα καλυμμένοι. **Και, βέβαια, μεγάλη προσοχή στην εγγύηση: Αυτά που γραφει, αυτά δικαιούσθε.** Μετά την απομάκρυνση εκ του ταμείου, άλλωστε, ουδέν λάθος αναγνωρίζεται... PC





ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA

Η απόλυτη γνώση σε 3 CDs

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Οπως είναι γνωστό, εδώ και λίγα χρόνια η πασίγνωστη εγκυκλοπαίδεια Britannica "πέρασε" σε CD. Δειλά στην αρχή - με προσεκτικά βήματα θα πουν πολλοί (λόγω της μεγάλης ιστορίας της) - με αρκετούς εκνευριστικούς περιορισμούς και σε πολύ υψηλή τιμή, αποφασιστικά στη συνέχεια με πλουσιότατο υλικό, ταξινομημένο σωστά και μεθοδικά και τιμή πιο προσιτή, αν σκεφτεί κάποιος την αξία της και το "ειδικό βάρος της". Πριν από λίγο καιρό, λοιπόν, παρουσιάστηκε στην αγορά η νέα έκδοση της Britannica, με τίτλο "Encyclopaedia Britannica: Britannica CD 98 Multimedia Edition", η οποία έρχεται σε τρία CDs (Installation, Multimedia, Advanced Search) γεμάτα κείμενα, φωτογραφίες, πίνακες και άλλο κατατοπιστικό υλικό για όλους τους τομείς της ανθρώπινης γνώσης σε 72.000 λήμματα! Για την εγκατάσταση της Britannica στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας θα χρειαστείτε μόνο το CD με τίτλο "Installation".

Αργότερα, και κατά τη χρήση της εγκυκλοπαίδειας θα σας ζητηθεί να βάλετε στο CD-ROM drive και τα άλλα δύο δισκάκια με τους τίτλους "Multimedia" και "Advanced Search". Θα πρέπει, λοιπόν, να τρέξετε το αρχείο setup.exe και, ακολουθώντας τις απλές οδηγίες που θα εμφανιστούν στην οθόνη σας, σε λίγα λεπτά θα έχετε εγκαταστήσει την καλύτερη εγκυκλοπαίδεια του κόσμου στον υπολογιστή σας. Αυτό θα σας πάρει περίπου 45MB από το χώρο του σκληρού σας δίσκου, αλλά δεν νομίζετε πως αξίζει τον κόπο;

Αυτό που θα πρέπει να προσέξετε είναι ότι κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης θα σας ζητηθεί να επιλέξετε μεταξύ των δύο πιο γνωστών σήμερα Internet browsers, του Microsoft Internet Explorer και του Netscape Navigator. Κάνετε την επιλογή σας προσεκτικά, ανάλογα με το ποιον από τους δύο αυτούς browsers έχετε εγκαταστημένο στο σύστημά σας ή ανάλογα με την έκδοση της Britannica που έχετε προμηθευτεί - ίσως σας ζητηθεί να ορίσετε συγκεκριμένο browser.

Αρκετά, όμως, με τα προκαταρκτικά. Ας έρθουμε στο κυρίως πιάτο, δηλαδή στο περιεχόμενο της εγκυκλοπαίδειας. Τι να πρωτογράψουμε; Η έκδοση της σε CD περιλαμβάνει περισσότερα από 72.000 λήμματα (άρθρα), τα οποία αναπτύσσονται με τη βοήθεια 44 εκατομμυρίων λέξεων (!), περισσότερες από 8.000 φωτογραφίες και εικόνες, πολλά αποσπάσματα videos και animations, περισσότερους από 15.000 συνδέσμους Internet, οι οποίοι παραπέμπουν σε σχετικά με αυτά που αναζητάτε θέματα, τη δέκατη έκδοση του λεξικού "Merriam-Webster's Collegiate Dictionary" και πολλά άλλα.



Η "σελίδα τίτλου" της Britannica.

Στην αρχική οθόνη της Britannica υπάρχουν οι εξής επιλογές: Spectrum, Compass, Analyst, Timelines, Spotlights και Online. Θα δείτε τη λειτουργία αυτών των κύριων επιλογών της εφαρμογής μέσα από τις γενικότερες μεθόδους, με τις οποίες μπορείτε να "πλεύσετε" στην τεράστια εγκυκλοπαίδεια και να την εκμεταλλευτείτε στο έπακρο, αυξάνοντας και πλουτίζοντας τις γνώσεις σας και διευρύνοντας τον πνευματικό σας ορίζοντα.

Οι βασικοί τρόποι, λοιπόν, με τους οποίους μπορείτε να εξερευνήσετε το πλουσιότατο περιεχόμενο της εγκυκλοπαίδειας είναι οι ακόλουθοι:

Ask Britannica: Με την επιλογή αυτή μπορείτε να υποβάλλετε ερωτήσεις γράφοντας απλώς λέξεις, φράσεις ή/και χρησιμοποιώντας τους τελεστές Bool [and, or, not, ( ), adj]. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να πραγματοποιήσετε μια αναζήτηση κατευθείαν στο ευρετήριο της εγκυκλοπαίδειας ή το λεξικό "Merriam-Webster's Collegiate Dictionary", αν ψάχνετε συγκεκριμένες έννοιες. Στο παράθυρο εύρεσης, που εμφανίζεται κάτω από τη φράση που έχετε γράψει, παρουσιάζονται όλα τα θέματα τα οποία ανταποκρίνονται στην αναζήτησή σας. Στη συνέχεια μπορείτε να διαλέξετε ένα ή περισσότερα από αυτά για να τα δείτε σε μία πρώτη εμφάνιση, παίρνοντας μια ιδέα από το κείμενο και αποφασίζοντας αν σας κάνει ή όχι, και ύστερα στην αναλυτική τους μορφή.

Discover Britannica: Αν οι ερωτήσεις σας δεν περιέχουν - δεν σας βολεύει δηλαδή να περιέχουν - συγκεκριμένες λέξεις, έννοιες ή ονόματα, τότε δεν έχετε παρά να αφεθείτε στον κόσμο της Britannica. Πηγαίνοντας κατευθείαν στις μεγάλες θεματικές ενότητες της εγκυκλοπαίδειας, μπορείτε από εκεί να διαλέξετε μία ενότητα και με τη λογική του δέντρου (κατάλογοι, υποκατάλογοι κ.λπ.) να οδηγηθείτε προς την έννοια που θα θέλατε να ερευνήσετε.

Αυτές οι ενότητες είναι οι ακόλουθες (αναφέρονται και ορισμένες υποενότητες για να αντιληφθείτε καλύτερα το βάθος της γνώσης που προσφέρει η Britannica):

Υλη και ενέργεια: Ατομα, ενέργεια και ακτινοβολία, σύμπαν.

Γη: Δομή και σύνθεση, ανάπτυξη, ιδιότητες της επιφάνειας, ιστορία.

Ζωή στη Γη: Δομή και λειτουργίες των οργανισμών, συμπεριφορά των οργανισμών, βιόσφαιρα.

Ανθρώπινη ζωή: Στάδια στην ανάπτυξη της ανθρώπινης ζωής στη Γη, ανθρώπινος οργανισμός (υγεία και ασθένειες), ανθρώπινη συμπεριφορά και εμπειρία.

Ανθρώπινη κοινωνία: Κοινωνικές ομάδες, κοινωνική οργάνωση, πολιτική και κυβερνήσεις, δίκαιο, εκπαίδευση.

Τέχνες: Γενικά, λογοτεχνία, θέατρο, κινη-

ματογράφος, μουσική, χορός αρχιτεκτονική, αστική σχεδίαση, γλυπτική, ζωγραφική, φωτογραφία, διακόσμηση.

Τεχνολογία: Φύση και ανάπτυξη της τεχνολογίας, στοιχεία της τεχνολογίας, τομείς της τεχνολογίας.

Θρησκεία: Γενικά, ινδουισμός, βουδισμός, χριστιανισμός, ισλάμ, ιουδαϊσμός.

Ιστορία της ανθρωπότητας: Λαοί και πολιτισμοί κατά γεωγραφική περιοχή.

Κλάδοι της επιστήμης: Λογική, μαθηματικά, επιστήμες, ιστορία και ανθρωπιστικές επιστήμες, φιλοσοφία, διατήρηση της γνώσης.

Navigate with Compass: Με τη χρήση του μεγεθυντικού φακού της Britannica μπορείτε να περιπλανηθείτε σε περισσότερα από 200 κράτη της Γης. Απλώς ξεκινήστε από τον παγκόσμιο χάρτη και με τη βοήθεια του ποντικιού επιλέξτε αρχικά την ήπειρο και κατόπιν τη χώρα που θέλετε να δείτε. Ενας πλούτος στοιχείων και πληροφοριών θα ξετυλιχθεί μπροστά σας: χάρτες (πολιτικοί, γεωφυσικοί, χρήσης Γης, χλωρίδας και πανίδας, πληθυσμού, εθνικοτήτων κ.ά.), σημαίες, άρθρα που ερευνούν σε βάθος κάθε πτυχή της χώρας και πολλά άλλα ακόμη, μαζί φυσικά με χαρακτηριστικές φωτογραφίες από κάθε χώρα.

Consult Analyst: Με τη βοήθεια του τμήματος αυτού της Britannica μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες για ένα θέμα σχετικό με οποιαδήποτε χώρα του πλανήτη μας. Ετσι, θα ανακαλύψετε πλουσιότατα οικονομικά, πολιτικά και κοινωνικά στοιχεία (κείμενα, πίνακες και χρωματιστά σχέδια) τα οποία θα συμπληρώσουν με τον καλύτερο τρόπο την εικόνα που έχετε σχηματίσει για τη συγκεκριμένη χώρα από την εξερεύνησή της με τη βοήθεια του μεγεθυντικού φακού της Britannica.

View Timeline: Με τη βοήθεια των χρονοδιαγραμμάτων μπορείτε να έχετε μια συνοπτική και ολοκληρωμένη χρονολογική εικόνα πολλών σημαντικών γεγονότων της ανθρώπινης ιστορίας, σε κάθε τομέα της επιστήμης και των τεχνών. Κείμενα, εικόνες και άλλο υλικό συμπληρώνουν το αναλυτικό αυτό χρονοδιάγραμμα και σας δίνουν μία ολοκληρωμένη εικόνα κάθε σημαντικής χρονικής στιγμής της ανθρωπότητας. Φωτογραφίες, πίνακες, γραφήματα, videos και άλλα στοιχεία κάνουν την περιήγηση σε αυτά τα σημεία ένα παιχνίδι, μέσα από το οποίο θα λάβετε άπειρες πληροφορίες.

Experience Spotlights: Με την επιλογή αυτή εμβαθύνετε σε ορισμένα πολύ σημαντικά γεγονότα και ανακαλύψεις. Επιλεγμένα θέματα από όλους τους τομείς της επιστήμης αλλά και της καθημερινής ζωής αναλύονται εδώ σε βάθος και ταυτόχρονα με απλότητα και σαφήνεια.

Go Online: Με την επιλογή αυτή, η οποία όμως δεν ισχύει για όλες τις εκδόσεις της Britannica (γι' αυτό να είστε προσεκτικοί κατά την αγορά σας) μπορείτε, αν έχετε φυσικά εγκαταστημένο modem στον υπολογιστή σας και σύνδεση με το Internet, να βρείτε επιπρόσθετες πληροφορίες για το θέμα ή τα θέματα που σας ενδιαφέρουν συνδεόμενοι με Web sites που σας προτείνει η ίδια η Britannica (περισσότερα από 15.000!). Ετσι, ξεφεύγετε από το πλαίσιο της εγκυκλοπαίδειας (αν η Britannica έχει πλαίσιο!) και ανοίγεστε στον απέραντο χώρο του Διαδικτύου, ξεκινώντας κι εκεί τις περιπλανήσεις σας, πάντα με σκοπό τη διεύρυνση των γνώσεών σας.

Οποιαδήποτε κι αν είναι η εργασία σας, οποιαδήποτε κι αν είναι η απασχόλησή σας και τα ενδιαφέροντά σας, αν έχετε CD-ROM drive (και ποιος δεν έχει σήμερα;) αγοράστε αυτόν τον τίτλο. Να είστε σίγουροι ότι οι λίγες δεκάδες χιλιάδες δραχμές που θα δώσετε θα σας αποζημιώσουν και με το παραπάνω! Η Britannica θα σας ανοίξει νέους ορίζοντες στη γνώση και θα σας βγάζει πάντα από τις δύσκολες καταστάσεις, όταν θέλετε γρήγορα να βρείτε στοιχεία για οποιοδήποτε θέμα των επιστημών, των τεχνών ή της καθημερινής ζωής. Σας την προτείνουμε ανεπιφύλακτα, κάτι το οποίο, στα περισσότερα από πέντε χρόνια που σας παρουσιάζουμε εφαρμογές πολυμέσων, ελάχιστες φορές έχουμε κάνει!

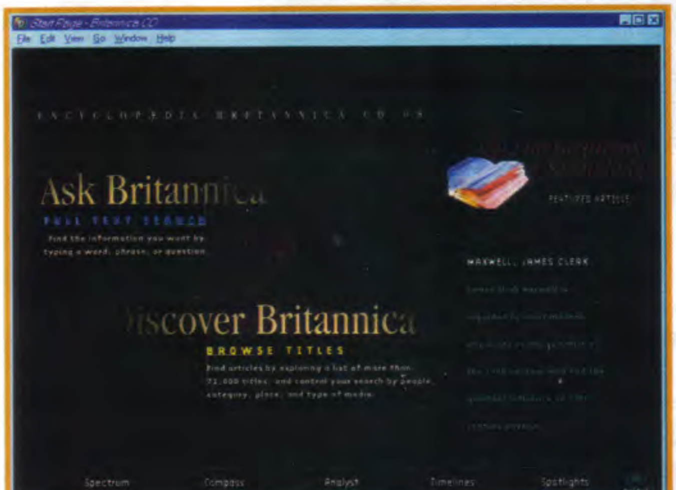
Κατασκευαστής: Encyclopaedia Britannica, Inc., Chicago, IL, U.S.A., τηλ.: +1-312-3477005, fax: +1-312-2942123, e-mail: support@eb.com, http://www.eb.com/bcd

Ελάχιστες απαιτήσεις

PC: Windows 95 ή NT 4.0, PC 486DX2/66MHz, 16MB RAM, οθόνη SVGA, κάρτα γραφικών ανάλυση 800x600, χρώματα 256, 2x CD-ROM, ποντίκι, ελεύθερος χώρος σκληρού δίσκου 45MB, (κάρτα ήχου, εκτυπωτής, modem 9.600)

Τιμή: 54.000 δρχ.

Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826



Ξεκινώντας την περιπλάνησή μας στην Britannica.



Ο παγκόσμιος χάρτης, από τον οποίο, με τη βοήθεια του μεγεθυντικού φακού, οδηγήστε στη χώρα της αρεσκείας σας.

Η ΝΕΑ "ΣΟΥΙΤΑ" ΤΗΣ COREL

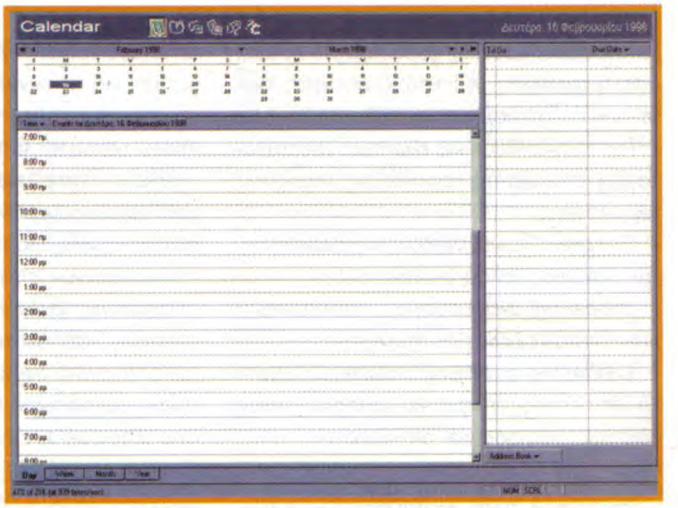
Ενα πλήρες πακέτο για το γραφείο ή το σπίτι

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@eexi.gr

Οταν ανέλαβα το review του Corel WordPerfect Suite 8 Professional, ομολογώ ότι αρχικά το αντιμετώπισα με κάποιο σνομπισμό, όντας χρήστης του Word και του Office γενικότερα. Δουλεύοντας όμως για λίγο με το Office της Corel, σιγά-σιγά άρχισα να αναθεωρώ τις απόψεις μου.

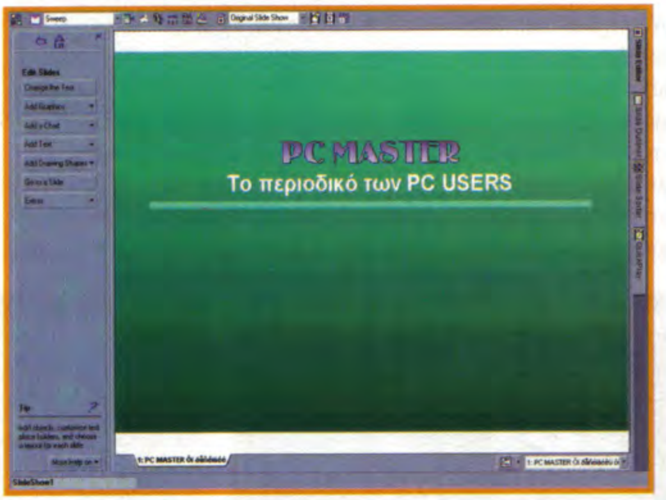
Ας πάρουμε λοιπόν τα δεδομένα από την αρχή: Το WordPerfect Suite 8 είναι ένα πλήρες πακέτο λογισμικού που περιλαμβάνει προγράμματα παρεμφερή με αυτά του Office της Microsoft και όχι μόνο. Πιο συγκεκριμένα, το πακέτο της Corel περιλαμβάνει: τον επεξεργαστή κειμένου WordPerfect 8, το λογιστικό φύλλο Quattro Pro 8, τη βάση δεδομένων Paradox 8, το πρόγραμμα παρουσίασης Presentation 8 και το ηλεκτρονικό filofax CorelCENTRAL 8, που περιέχει και την αρχική έκδοση του Netscape Communicator. Ομως η Corel δεν περιορίστηκε μόνο σε αυτά. Επιπλέον περιέλαβε τις εφαρμογές WEBSite builder, Time Line, Envoy 7 Viewer/Printer Driver, 10.000+ Clipart Images, 1000+ fonts, 200+ Photos.

Το πακέτο έχει λίγα να ζηλέψει από το αντίστοιχο της "μαμάς" Microsoft, καθώς αφ' ενός δεν του λείπει τίποτα και αφ' ετέρου τα προγράμματα είναι πληρέστατα. Κύριο κοινό χαρακτηριστικό των δύο αποτελούν οι property bars. Οι επιλογές που εμφανίζονται στην μπάρα αλλάζουν αυτόματα ανάλογα με το επιλεγμένο στοιχείο, είτε πρόκειται για μια πρόταση στο WordPerfect είτε για κάποιο κελί στο Quattro Pro. Στο WordPerfect παράλληλα με την πληκτρολόγηση γίνεται έλεγχος ορθογραφίας και γραμματικής, κάτι που συμβαίνει και στο Word, εμφανίζοντας την κόκκινη κυματιστή γραμμή με την οποία υπογραμμίζεται η λέξη. Το αγγλικό λεξιλόγιο του WordPerfect είναι πιο εκτεταμένο από το αντίστοιχο του Word. Σε αυτό το σημείο πρέπει να επισημάνουμε ότι δυστυχώς δεν υπάρχει ελληνικό λεξικό. Ενα σημαντικό εργαλείο που διαθέτει το WordPerfect Suite 8 είναι το PerfectExpert. Αυτό, πέρα από την παροχή βοήθειας, συνθέτει ένα σύνολο οδηγών για τη δημιουργία εγγράφων. Μπορείτε να κατασκευάσετε γρήγορα και εύκολα οποιοδήποτε έγγραφο θέλετε για όλα τα προγράμματα που διαθέτει το πακέτο. Το PerfectExpert αποτελεί ένα σύστημα που θα τύχει ιδιαίτερης εκτίμησης από τους αρχάριους χρήστες.



Το CorelCENTRAL με το ημερολόγιο στο άνω μέρος τις οθόνης.

Το Paradox 8 είναι το αντίστοιχο του γνωστού μας Powerpoint. Εκτός από τους πολλαπλούς Wizards που διαθέτει για τη δημιουργία slide shows, έχει τη δυνατότητα να ανακτήσει πολύ εύκολα όλα τα αρχεία από οποιαδήποτε εφαρμογή του πακέτου και να τα συγκεντρώσει σε ένα slide show.



Το Corel Presentation 8.

Το CorelCENTRAL είναι ένα πληρέστατο filofax με το οποίο μπορείτε να οργανώσετε τα ραντεβού σας, το καθημερινό πρόγραμμά σας, όλα τα έγγραφα και αρχεία σας, τον τηλεφωνικό κατάλογό σας και e-mail διευθύνσεις. Ακόμα, περιλαμβάνει το ημερολόγιο του 1998. Ετσι μπορείτε να ανατρέξετε σε αυτό για να βρείτε κάποια ημερομηνία.

Με τον WEBSite builder μπορείτε να κατασκευάσετε Web σελίδες πολύ εύκολα, ιδίως αν έχετε μια σχετική γνώση από το Microsoft Frontpage. Οσοι πάλι δεν έχετε ασχοληθεί με τη δημιουργία σελίδων, θα διαπιστώσετε ότι το interface του WEBSite builder μοιάζει αρκετά με αυτό ενός επεξεργαστή κειμένου, οπότε δεν θα συναντήσετε σοβαρές δυσκολίες.

Με την εκκίνηση της εφαρμογής εμφανίζεται το Content Gallery, που σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε το είδος της σελίδας (π.χ. διαφημιστική, προσωπική) που θέλετε να φτιάξετε. Περιέχει επίσης πολλά δείγματα, για να πάρετε μια ιδέα από διάφορες μορφές Web σελίδων, καθώς και αρκετές εικόνες για τον εμπλουτισμό τους με γραφικά. Εδώ το αρνητικό σημείο είναι ότι δεν μπορείτε να σώσετε σε HTML format. Οπως προαναφέρθηκε, το πρόγραμμα διαθέτει μεγάλη ποικιλία από εικόνες, γραμματοσειρές και φωτογραφίες, συμπεριλαμβάνει δε μικρά προγράμματα δημιουργίας τρισδιάστατων λογότυπων.

Ως γενικό συμπέρασμα, το συγκεκριμένο πακέτο της Corel μπορεί να χαρακτη-

ριστεί επάξιος ανταγωνιστής του Office 97. Πράγματι δεν του λείπει τίποτα, περιλαμβάνει πολλά και εύχρηστα εργαλεία, ενώ είναι εύκολο στην εκμάθησή του, καθώς διαθέτει πάρα πολλά χαρακτηριστικά κοινά με αυτά του Office. Επιπλέον, κατά την υλοποίησή του δόθηκε μεγάλη βαρύτητα στη φιλικότητα προς το χρήστη. Οπωσδήποτε αποτελεί πακέτο που όλοι θα θέλαμε να έχει μια θέση στο γραφείο μας.

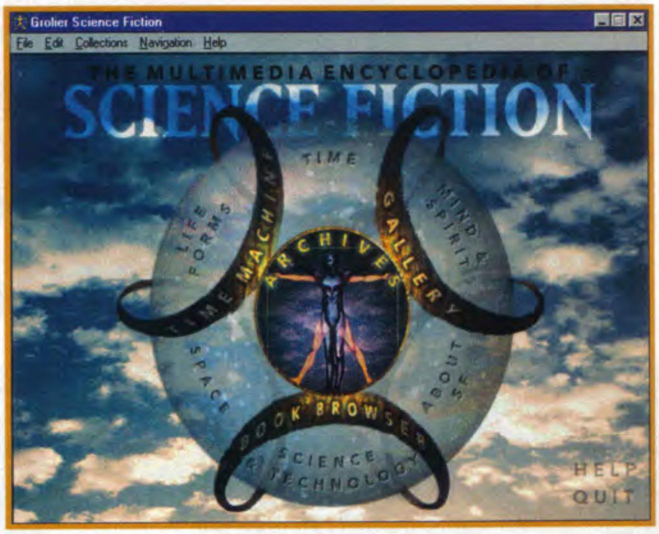
Εταιρία: Corel
Απαιτήσεις: 486/66, 16MB RAM, 50MB σκληρού δίσκου για ελάχιστη εγκατάσταση, VGA monitor, 2x CD-ROM
Διάθεση: M-Data, Λεωφ. Βουλιαγμένης 583 Αργυρούπολη, τηλ.: 9962680

GROLIER SCIENCE FICTION

Από τον Ομηρο στα X-Files

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Από τότε που ο Ομηρος εμπνεύστηκε τους μηχανικούς βοηθούς του Ηφαίστου στην κατασκευή της ασπίδας του Αχιλλέα μέχρι σήμερα που τα "X-Files" σημειώνουν τρομερή επιτυχία στην τηλεόραση, η επιστημονική φαντασία ίσως έχει παραμείνει ίδια. Εξακολουθεί να κινείται στα όρια της τέχνης και της υπερβολής και να αποτελεί πεδίο έκφρασης κάποιων δημιουργικών πνευμάτων που μπορούν να διαβλέπουν τις εξελίξεις, χωρίς να συμβουλεύονται μέντιουμ και χαρτορίχτρες.



Το κεντρικό μενού της εγκυκλοπαίδειας.

Μέσα στη διαδρομή που έχει διανύσει η επιστημονική φαντασία, έχει προσεγγίσει τις άκρες του διαστήματος και τα βάθη της ανθρώπινης ψυχής. Εχει αξιοποιήσει επιστημονικές αλήθειες αλλά και επινοήσει τους πιο παράδοξους όρους και τα πιο αντιφατικά πλάσματα.

Η γνωστή από τους multimedia τίτλους της εταιρία Grolier αποφάσισε να μας βοηθήσει να βρούμε το δρόμο μας στα μονοπάτια της επιστημονικής φαντασίας, κυκλοφορώντας το "Science Fiction". Ο τίτλος βασίζεται στη βραβευμένη "Εγκυκλοπαίδεια της επιστημονικής φαντασίας" των John Clute και Peter Nichills και περιλαμβάνει γύρω στα 4.500 λήμματα, καθώς και εκατοντάδες εικόνες, φωτογραφίες και αποσπάσματα video.



Δεν λείπει αναφορά στο ιστορικό "Metropolis" του Fritz Lang.

Η ύλη, όπως θα δείτε και στο κεντρικό μενού, έχει ταξινομηθεί σε πέντε μεγάλες ενότητες: Χρόνος, Πνεύμα & Ψυχή, Επιστήμη & Τεχνολογία, Διάστημα και Μορφές ζωής. Κάθε ενότητα πραγματεύεται το θέμα της και το συνοδεύει με ιστορικές αναφορές και επεξηγήσεις εννοιών και όρων. Τα διάφορα άρθρα συνδέονται μεταξύ τους με πολλά links, για την εύκολη περιήγηση στην εγκυκλοπαίδεια. Ενα άλλο πολύ σημαντικό τμήμα του τίτλου είναι το Archive, το οποίο περιέχει βιογραφίες και συνεντεύξεις συγγραφέων, καθώς και καταλόγους, αποσπάσματα και περιλήψεις βιβλίων και ταινιών.

Εδώ μάλιστα θα βρείτε αφίσες και διαφημιστικά trailers από πολλές εξωφρενικές B-movies της δεκαετίας του '50, με τίτλους όπως "Η γυναίκα σφήκα" ή "Παντρεύτηκα έναν εξωγήινο". Τα περιεχόμενα του "Science Fiction" συμπληρώνονται από έναν κατάλογο όλων των multimedia στοιχείων που περιέχει, καθώς και από τη δυνατότητα αναζήτησης συγκεκριμένων λέξεων σε όλη την εγκυκλοπαίδεια.

Συνολικά η δημιουργία της Grolier είναι ενδιαφέρουσα και εξαιρετικά πλούσια σε περιεχόμενο.

Σίγουρα το αισθητικό αποτέλεσμα δεν είναι τόσο εντυπωσιακό όσο θα μπορούσε (όπως έχουν δείξει άλλωστε και τίτλοι όπως το Weird ή το Unexplained), αλλά αυτό δεν αφαιρεί τίποτα από την πλήρη και βαθιά προσέγγιση που γίνεται στο αντικείμενο.

Εταιρία: Grolier
Απαιτήσεις: 486DX/33, Win 3.xx/95, 4MB RAM, 6MB HD, SVGA
Διάθεση: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

ΡΟΜΠΑ

Ρόμπα και μάλιστα ξεκούμπωτη έγινε ο αγαπητός μας αρχισυντάκτης - ω, συγγνώμη, διευθυντής σύνταξης...

Ο φίλτατος κύριος Πατρίκος πίστεψε ότι τώρα που παντρεύτηκε και νοικοκυρεύτηκε, θα σοβαρευτούμε όλοι και πλέον θα απευθυνόμαστε σε αυτόν με τον δέοντα σεβασμό. Ενας συνεργάτης και φίλος του όμως, ονόματι Γιώργος, του έκανε μια πρωταπριλιάτικη φάρσα που θα κάνει καιρό να ξεχάσει ο αγαπητός μας ύπανδρος ανήρ. (Οχι, δεν την έκανα εγώ και μη με κοιτάτε μουλωχτά μειδιώντας.) Τι του 'κανε; Ανέβασε μια ολόκληρη σελίδα στον Web με κάτι εξωφρενικά και του την έστειλε πεσκέσι (όπως και σε εμένα άλλωστε...). Ας σημειωθεί ότι πρόκειται για ένα αμερικανικό site το οποίο ειδικεύεται στις φάρσες. Τα λόγια είναι περιττά, όπως έλεγε και η Μαρινέλλα. Μια εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις, λέει ο απλός λαός. Παιδεύτηκα λίγο, αλλά κατάφερα να πάρω ολόκληρη τη σελίδα και σας την παρουσιάζω. Αν βρείτε ατέλειες στη σύνδεση των εικόνων (η εικόνα που βλέπετε προέρχεται από τρεις συνεχόμενες φωτογραφίες) μη μου κρατήσετε μούτρα. Συντάκτης είμαι, όχι καλλιτέχνης.


Welcome to the WWWeekly Globe - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

click here | Cutting edge PC information | PC WORLD

Please Click Above To Visit Our Sponsor

WWWeekly Globe

All the news that fits - we print

4/2/1998 08:47 PT

Madonna weds mummy

Rush possessed by cult guru!

Predictions

Affairs

Lottery

Patrikos claims Clinton really alien Queen Bee!

mcguire

http://www.outpost.net

Washington - John Patrikos of Athens, Athens was arrested outside the White House yesterday after attempting to climb the fence and enter the grounds. According to witnesses, Patrikos was screaming warnings of a massive alien invasion, allegedly planned for Halloween and led by none other than the President of the United States. The agitated intruder claimed to have proof that the President Clinton had been abducted by aliens and impregnated with alien seed.

President Clinton has been on vacation for 12 weeks and has been unavailable to reporters. Patrikos insists that the President is holed up at Camp David trying to hide the fact that he is pregnant with dozens of alien babies. "The President's problem started at the Renaissance Weekend held annually in South Carolina," Patrikos said. According to the story Mr. Clinton was participating in a moonlight swim with Secretary of State Madeleine Albright when the incident occurred. A large beam of light enveloped Mr. Clinton and transported him to an alien space craft.

FULL STORY

Hanks to get $17 million for "Apollo" sequel

Tom Hanks will earn at least $17 million for starring in the sequel to Apollo XIII, which will open next Christmas. The Touchhome Pictures film, titled "Apollo XIII II," will tell the story of a secret space safari to seek signs of past life on the moon. Hanks and his fellow astronauts, including Sigourney Weaver and Johnny Quest, will camp out on the dark side of the moon and discover things far more scary than rocks and old golf balls.

Hanks (CMI)

Document: Done

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΕΠΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ

Οποιος είπε ότι "όταν η ιστορία επαναλαμβάνεται, είναι φάρσα" είχε δίκιο.

Εχω βαρεθεί μέσα από την παρούσα στήλη να μιλάω για τις υπέρογκες απαιτήσεις των σημερινών παιχνιδιών. Ταυτόχρονα, έχετε βαρεθεί κι εσείς να με ακούτε. Αμοιβαία τα αισθήματα δηλαδή. Για το λόγο αυτόν, άλλωστε, έχω σταματήσει να ασχολούμαι με το θέμα εδώ και κάτι μήνες. Ομως, αυτόν το μήνα συνέβη κάτι το συνταρακτικό: Κυκλοφόρησε το πρώτο παιχνίδι, το πρώτο adventure game το οποίο έρχεται και σε DVD-ROM. "Ζήτω!", θα μου πείτε, "καιρός να αγοράσουμε ένα DVD-ROM drive". Για σκεφτείτε το καλύτερα, παρακαλώ.
Διότι, αν προμηθευτείτε ένα DVD-ROM drive, ένας Θεός ξέρει τι άλλο θα πρέπει να αγοράσετε, ευτυχισμένοι θνητοί. Προς πληροφόρησή σας, το Overseer (το περί ου ο λόγος adventure) είναι σχετικά οικονομικό ως προς τις απαιτήσεις του όσον αφορά στη CD-ROM έκδοση. Ποιος gamer δεν έχει σήμερα Pentium στα 90MHz και 16MBytes RAM; Μήπως θέλετε να ακούσετε τις απαιτήσεις του ίδιου παιχνιδιού στην DVD-ROM έκδοση; Απαιτείται, λοιπόν, ένας παλιο-Pentium 2 (δύο) στην ποταπή συχνότητα των 233MHz, μόλις 32MBytes RAM και μια καρτούλα γραφικών AGP. Συνιστάται δε η ύπαρξη MPEG κάρτας, έτσι για να βοηθά την AGP κάρτα γραφικών στα videos.
Τι σημαίνει αυτό πρακτικά; Οτι, ακόμα και αν διαθέτετε DVD-ROM drive (που δεν το πιστεύω), δεν θα μπορέσετε να παίξετε το Overseer αν το μηχάνημά σας δεν καλύπτει τις υπόλοιπες απαιτήσεις. Τζάμπα το πήρατε

δηλαδή. Για να καταφέρετε να το παίξετε, θα πρέπει να αγοράσετε ΚΑΙ Pentium 2 στα 233MHz ΚΑΙ κάρτα γραφικών AGP (κατά συνέπεια, προσέξτε η motherboard του Pentium 2 που θα πάρετε να διαθέτει την κατάλληλη υποδοχή AGP) αλλά ΚΑΙ 32MBytes RAM (πιθανότατα τα SIMMάκια του Pentium ή του 486 που είχατε ΔΕΝ ταιριάζουν στις υποδοχές για τα DIMMάκια του Pentium 2). Μύλος. Οι πιο άτυχοι από εσάς θα είναι αυτοί που έχουν ήδη υπολογιστή Pentium 2, του οποίου η motherboard δεν διαθέτει AGP slot! Το σπας το μηχάνημα ή δεν το σπας;
Εν κατακλείδι, ερωτώ: Πόσοι από εμάς έχουν ένα τέτοιο μηχάνημα; Πόσοι θα μπορέσουν να ευχαριστηθούν το Overseer από DVD; Γιατί η Access προέβη σε μια τέτοια κίνηση; Μόνο για το θεαθήναι; Γιατί να μην είμαι ΕΓΩ ο μοναδικός κληρονόμος του Ωνάση;

ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΑ FAKES!

Οσο μεγαλώνει το Internet τόσο πιο επικίνδυνο γίνεται...

Η κακεντρέχεια των ανθρώπων δεν έχει όριο, με την εξάπλωση δε του Internet είναι εύκολο να εκδηλωθεί και να βλάψει άλλους. Εχω λοιπόν έναν γνωστό, ο οποίος είναι γραμμένος στον X Internet Provider. Εγώ είμαι γραμμένος σε κάποιον άλλον, αλλά αυτό δεν επηρεάζει τη φάση. Πριν από λίγο καιρό, λοιπόν, ο φίλος αυτός (και αρκετοί άλλοι χρήστες όπως έμαθε αργότερα) έλαβε ένα e-mail, το οποίο υποτίθεται ότι προερχόταν από τον Webmaster του X Internet Provider, μαζί με ένα attachment. Σύμφωνα με το mail τώρα οι χρήστες του X θα μπορούσαν να σερφάρουν πολύ πιο γρήγορα στο Διαδίκτυο, αν χρησιμοποιούσαν το τάδε προγραμματάκι το οποίο συνόδευε το mail ως attachment, κάτι που αποτελεί απόδειξη του ότι ο X ενδιαφέρεται για τους συνδρομητές του και τα σχετικά.
Ε, λοιπόν, αυτό το παιδί δεν έχει κουκούτσι μυαλό. Με το που ήρθε το mail, έσωσε το προγραμματάκι σε ένα directory και αμέσως το έτρεξε. Τώρα θα μου πείτε: "Μα καλά, πού να 'ξερε το παιδί ότι το mail δεν προερχόταν από τον Webmaster αλλά από κάποιον κακεντρεχή άσχετο;". Δεν θα διαφωνήσω μαζί σας. Ομως, έτσι αβίαστα τρέχετε εσείς τα προγράμματα που κατεβάζετε από το Δίκτυο; Και καλά να προέρχονται από "σοβαρά" και ξακουσμένα sites· πες ότι το καταλαβαίνω. Αλλά file attachment, από οποιονδήποτε και να προέρχεται, ακόμα και από τον κολλητό σας, δεν το ελέγχετε για ιούς; Αν δεν το κάνετε, κακώς. Αν το κάνετε, έχετε γλιτώσει τον υπολογιστή σας από πολλά βάσανα.
Μέχρι τώρα, βέβαια, δεν έχω καταφέρει να φθάσω σε κάποιο ασφαλές συμπέρασμα σχετικά με το ποιόν αυτού του προγράμματος. Οταν ο φίλος μου το έτρεξε, του κόλλησε το σύμπαν (μιλάμε για 2K DOS πρόγραμμα!) και το έσβησε αμέσως (τώρα τι του λες...). Δεν έχω δηλαδή στα χέρια μου το "σώμα του εγκλήματος". Εχω ακούσει, πάντως, ότι σε άλλους υπολογιστές δεν έχει καμία επίδραση, ενώ σε άλλους "προκαλεί General Protection Faults". Αντε βγάλε συμπέρασμα.
Πάντως, να το προσέχετε πολύ αυτό το θέμα. Οταν δηλαδή κατεβάζετε εκτελέσιμο πρόγραμμα από το Δίκτυο, να το ελέγχετε ΠΑΝΤΑ για ιούς. Στον κανόνα αυτό λογικά δεν υπάρχουν εξαιρέσεις, ωστόσο μπορείτε να μην ελέγχετε προγράμματα που παίρνετε από τα sites μεγάλων εταιριών (IBM, Microsoft, Netscape κ.λπ.), καθώς και από sites στα οποία έχετε μεγάλη εμπιστοσύνη.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

"Οταν κόβεται το ρεύμα, ο πολιτισμός τους σταματά..."

Αυτό το τόσο θλιβερά αληθινό αλογκανάκι αντέγραψα από κάποιον τοίχο (ή από κάποιο "Μην πατάτε τον τοίχο", δεν θυμάμαι ακριβώς). Την πραγματικότητα αυτής της άποψης του ανώνυμου φιλοσόφου ζήσαμε στο πετσί μας την Πέμπτη, 26 Μαρτίου. Εκείνη την ώρα έγραφα κάποιο κειμενάκι για το περιοδικό. Με το που έπεσε το ρεύμα, δεν έχασα μόνο ένα μεγάλο μέρος του κειμένου (δεν είχα σώσει ο άχρηστος!) αλλά και αρκετούς clusters από το σκληρό μου δίσκο, όπως αποδείχτηκε αργότερα.
Εκείνη την ημέρα συνειδητοποίησα πόσο πολύ εξαρτώμαι (εγώ προσωπικά, έτσι; Μη σας θίξουμε κιόλας) από το ηλεκτρικό ρεύμα. Μια διακοπή ρεύματος και ο Master δεν μπορούσε να σκεφτεί τι να κάνει για να περάσει την ώρα του. Ολα εξαρτώνται από το ρεύμα. Ολα. Το φαγητό, η διασκέδαση, η δουλειά, το χόμπι (μου), όλα. Αισθάνθηκα πράγματι αξιολύπητος.
Μετά το φιλοσόφησα το ζήτημα. "Για κάτσε, βρε φίλε", μου λέω, "ο παππούς και η γιαγιά σου, δηλαδή, τι έκαναν τέτοιες σκοτεινές και κρύες νύχτες;". Μην πάει το μυαλό σας στο πονηρό! Μπα, πού σας βρήκα εσάς, μου λέτε; Τέλος πάντων. Αίφνης, λοιπόν, συνειδητοποίησα πώς περνούσαν την ώρα τους οι "παλιοί", όταν ολόκληρη η οικογένεια μαζεύτηκε γύρω από το τραπέζι όπου είχαμε τοποθετήσει τη λάμπα υγραερίου και άρχισε να συζητά, να λέει ιστορίες, να αστειεύεται, να "το τσούζει" και να τραγουδά. Αυτό δεν είχε ξαναγίνει. Επρεπε να γίνει διακοπή ρεύματος για να βρεθούμε όλοι μαζί. Επρεπε να μην έχουμε τίποτε άλλο να κάνουμε, για να γνωριστούμε καλύτερα. Ποιοι; Εμείς που ζούμε κάτω από την ίδια στέγη. Και ξέρετε κάτι; Πέρασα καλά. Πολύ καλά. Και ελπίζω να καταφέρουμε να επαναλάβουμε αυτήν τη "μάζωξη" και χωρίς διακοπή ηλεκτρικού ρεύματος.
Αν το βράδυ εκείνο δεν είχε γίνει η διακοπή ρεύματος, τι θα είχε συμβεί; Ο,τι συμβαίνει σχεδόν κάθε μέρα. Ο υποφαινόμενος θα είχε χαθεί στον υπολογιστή του (με κάποιο adventure, με το Internet ή με οτιδήποτε άλλο), άλλοι θα είχαν πάρει θέση μπροστά στην τηλεόραση για να δουν το ματς, άλλοι (άλλες) θα έτρεχαν να δουν τη "Λάμψη" ή οποιαδήποτε άλλη σαπουνάδα και άλλοι θα ήταν στο μπαράκι για ένα ποτό. Μήπως η λέξη "απομόνωση" σας έρχεται στο μυαλό;

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!

UBIK

ΜΕΤΡΗΣΤΕ ΤΙΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ



ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Απριλίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβου μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 18 Μαΐου, από την οποία θα αναδε χθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θ γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 11η Μαΐου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφο νται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουνίου Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Ιουνίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θ αποσταλούν ταχυδρομικώς. Δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδ κό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβ το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντε που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσ του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα αντίτυπο του διάσημου strategy game









ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 11 Μαΐου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Ποια είναι η κατασκευάστρια εταιρία του Ubik; 1. ....
2. Σε νουβέλα ποιου γνωστού συγγραφέα βασίστηκε το Ubik; 2. ....
3. Ποια εταιρία δημιούργησε τον πρώτο ψυχικό πράκτορα σύμφωνα με το σενάριο του Ubik; 3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:...ΟΝΟΜΑ:..

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:.................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...

ΠΟΛΗ:....................................... Τ.Κ.:.......................................ΤΗΛ.:........................

Επιμέλεια: David Meftah
davidm@compulink.gr

ΟΔΥΣΣΕΥΣ & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ

Ο φίλος Νίκος Γρυσπολάκης είναι τακτικός αναγνώστης της στήλης "PC Experience" (πλέον "PC Expert") και φανατικός οπαδός του PC MASTER. Στο παρόν τεύχος φιλοξενούμε ένα γράμμα που έστειλε από τη Γλασκόβη (εκεί έφθασε η χάρη του PC MASTER), το οποίο μάλιστα συνοδευόταν και από ένα CD που... Η συνέχεια όμως επί της οθόνης!

Αν πιστεύετε πως ο Οδυσσέας δεν ήταν παρά ο γνωστός σε όλους μας ήρωας από τα έπη του Ομήρου, τότε... είστε βαθιά νυχτωμένοι! Συνεχίστε να διαβάζετε και είναι σίγουρο πως σύντομα θα αλλάξετε γνώμη, γνωρίζοντας έναν... σύγχρονο Οδυσσέα!

Αγαπητέ David, γεια σου και καλή χρονιά.

Την τελευταία φορά που σου είχα γράψει ήταν 6 μήνες πριν, μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, σχετικά με την ελληνική γλώσσα, εάν θυμάσαι. Το νέο γράμμα μου αναφέρεται σε κάτι τελείως διαφορετικό και συνοδεύεται από ένα CD. Για αυτό εξάλλου δεν έφτασε σε σένα με e-mail αλλά με το "συμβατικό" ταχυδρομείο.

Για να μη σε κουράσω, θα μπω κατευθείαν στο θέμα περνώντας στην ιστορία του "συνοδευτικού" CD. Πριν από 3 χρόνια και ενώ πήγαινα ακόμα στο λύκειο, ήρθε από το Υπουργείο Παιδείας ένα γράμμα στο σχολείο μας, το οποίο μας ενημέρωνε για ένα νέο πιλοτικό πρόγραμμα για τα πολυκλαδικά λύκεια της χώρας. Το όνομα αυτού "Τεχνομάθεια". Κάθε ενδιαφερόμενο λύκειο έπρεπε να συγκροτήσει μία ομάδα από μαθητές, οι οποίοι θα κατέθεταν μία πρόταση για τη δημιουργία ενός πρωτότυπου προγράμματος ή συσκευής. Η δική μας ομάδα κατέθεσε την πρότασή της για τη δημιουργία ενός προγράμματος πολυμέσων, το οποίο θα περιέγραφε τη δομή και λειτουργία του πολυκλαδικού λυκείου αλλά και θα περιείχε όλα τα ιδρύματα Ανώτατης και Ανώτερης Εκπαίδευσης (ΑΕΙ, ΤΕΙ, ΙΕΚ κ.λπ.).

Η πρότασή μας βαθμολογήθηκε ως η δεύτερη καλύτερη και ύστερα από προσπάθεια ενός και κάτι χρόνου εγένετο ο "Οδυσσεύς". Ετσι ονομάζουμε το πρόγραμμά μας, το οποίο παρουσιάστηκε το καλοκαίρι στο Ινστιτούτο Ερευνας και Τεχνολογίας μαζί με τις άλλες εργασίες των υπόλοιπων ομάδων απ' τα πολυκλαδικά λύκεια της χώρας σε μία όμορφη εκδήλωση, η οποία δεν έτυχε ανάλογης προβολής από κανένα μέσο μαζικής ενημέρωσης αλλά ούτε καν από τον ειδικό περιοδικό Τύπο.

Το όνομά του οφείλεται στην πραγματική Οδύσσεια την οποία πρέπει να περάσουν οι περισσότεροι μαθητές ώστε να επιλέξουν, καταρχάς, λύκειο και εν συνεχεία δέσμη και τη σχολή στην οποία θέλουν να εισαχθούν.

Το περιεχόμενό του και ο όγκος των πληροφοριών είναι πολύ μεγάλος και μπορούν να βοηθήσουν κάθε μαθητή. Το πρόγραμμα θα μπορούσε να διατεθεί σχεδόν με μηδενικό κόστος σε κάθε σχολείο μέσης εκπαίδευσης της χώρας. Αυτό όμως θα απαιτούσε δραστήρια ηγεσία στο Υπουργείου Παιδείας, κάτι το οποίο είναι σχεδόν ουτοπικό.

Τα ονόματα των "δημιουργών" του προγράμματος βρίσκονται στην εισαγωγή του. Ολοι μας ασχολούμαστε με τους υπολογιστές χρόνια και μερικοί τούς σπουδάζουμε κιόλας. Μεταξύ μας υπάρχει και ο τρίτος Ολυμπιονίκης της Πληροφορικής (Δημητρομανωλάκης Απόστολος). Για να κλείσω, νομίζω ότι το πρόγραμμα αξίζει έστω μίας μικρής αναφοράς απ' το περιοδικό.

Ελπίζω να τα πούμε σύντομα.

Φιλικά,

ο πιστός αναγνώστης του PC MASTER

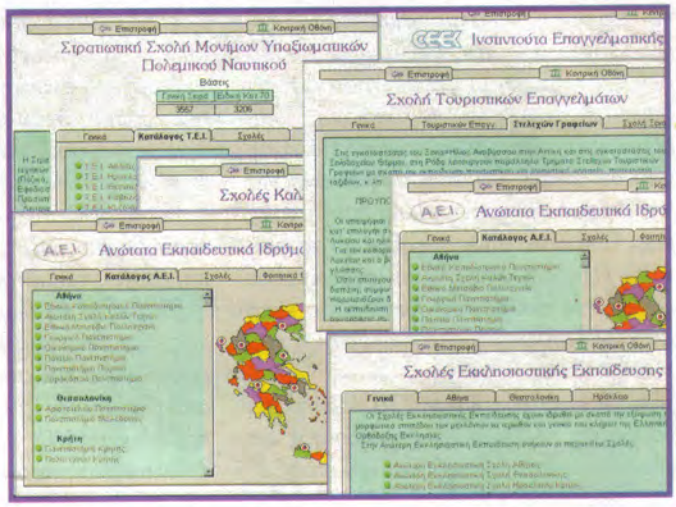
Νίκος Γρυσπολάκης

gryspnik@hotmail.com





Το τμήμα που αφορά στα εκπαιδευτικά ιδρύματα της χώρας.



Μερικές από τις επιλογές του CD-ROM.

Δεν υπάρχει αμφιβολία πως πρόκειται για μία καταπληκτική δουλειά που ξεπερνά ακόμα και αυτά τα όρια των επαγγελματικών multimedia εφαρμογών. Τι να πρωτοαναφέρω; Τη δομή, το υλικό, τον όγκο των πληροφοριών, το user interface, την καταπληκτική μουσική επένδυση... Αποφάσισα να παρουσιάσω αυτή την εξαίσια ομαδική εργασία μέσα από τη στήλη, γιατί πιστεύω πως, όταν κάποιοι μαθητές εργάζονται σκληρά και παράγουν ένα τέτοιο έργο, -αν μη τι άλλο- πρέπει να αμείβονται έστω ηθικά (έστω), ώστε να τονώνεται και να φουντώνει η φλόγα της δημιουργίας που υπάρχει μέσα τους, δίνοντας την απαραίτητη ώθηση για να συνεχίσουν. Για να γίνει ο "Οδυσσέας" πραγματικότητα εργάστηκαν οι ακόλουθοι:



Οι κύκλοι σπουδών.

Προγραμματισμός: Ξυρουχάκης Σπύρος, Δημητρομανωλάκης Απόστολος
Ηχος: Νικηφοράκης Μανώλης
Φωτογραφία-Video: Γρυσπολάκης Νίκος, Γεωργιάκης Δομένικος
Γραφικά: Μητσοτάκης Ιδομενέας
Ψηφιοποίηση εικόνας και κειμένου: Μάντακας Μιχάλης
Συλλογή στοιχείων: Αρμουτάκης Μιχάλης, Γαβριλάκης Ματθαίος
Υπεύθυνος καθηγητής: Μαρινάκης Μανώλης

Πρέπει να σημειώσω όμως ότι πολλά από αυτά για τα οποία μας ενημερώνει το CD-ROM δεν ισχύουν πλέον, λόγω του νέου εκπαιδευτικού συστήματος που σε ένα από τα σκέλη του προβλέπει την κατάργηση των λυκείων και την αντικατάστασή τους με ένα ενιαίο λύκειο.

ΓΙΑ ΤΟ STREET TEST

Περί STREET TEST το ανάγνωσμα και ο γράφων αναφέρει...

Οσον αφορά στην κριτική μόνο, εγώ ως αναγνώστης με άριστα το 100 θα βάλω 90 στο STREET TEST και αυτό γιατί θεωρώ ότι η κίνησή σας να βάλετε αυτή τη στήλη στο περιοδικό ήταν πολύ καλή. Βέβαια, το όλο εγχείρημα χρειάζεται κάποιες βελτιώσεις, όπως παραδείγματος χάριν τα τεστ αυτά να γίνονται σε καταστήματα από όλη την Ελλάδα και όχι μόνο από την Αθήνα. Πρέπει να καταλάβετε, επιτέλους, εσείς οι Αθηναίοι ότι δεν είστε το κέντρο του σύμπαντος και ότι στο κάτω-κάτω της γραφής σιγά την πόλη που έχετε και χαίρεστε κιόλας.

Αλλά επειδή αυτό σηκώνει πολλή κουβέντα, κλείνω εδώ και ελπίζω στο επόμενο STREET TEST να δω καταστήματα αν είναι δυνατόν και από τον Εβρο.

Φιλικά,

Στέφανος
Θεσσαλονίκη

Οπως θα είδες, φίλε Στέφανε, στο προηγούμενο τεύχος του PC MASTER το "Street Test" έγινε στη Θεσσαλονίκη. Ελπίζουμε να έμεινες ικανοποιημένος...

ΣΠΟΥΔΑΖΟΝΤΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Ας δούμε όμως ακόμη ένα ενδιαφέρον γράμμα, αυτήν τη φορά με θέμα τον επαγγελματικό προσανατολισμό στο χώρο της Πληροφορικής.

Κύριε David,

Θα ήθελα, καταρχάς, να εκφράσω την εκτίμησή μου στο πρόσωπο αλλά και το έργο σας, το οποίο εμείς οι αναγνώστες του "PC Master" είμαστε τυχεροί να βλέπουμε. Το γράμμα μου ενδεχομένως να είναι διαφορετικό από αυτά που συνή-

θως δέχεστε. Είμαι, βλέπετε, στην ηλικία που θα πρέπει να αποφασίσω για τη σταδιοδρομία μου και -δυστυχώς- ακόμα δεν έχω καταλήξει κάπου. Μου αρέσει όμως και με γοητεύει ο χώρος της Πληροφορικής. Θα ήθελα λοιπόν από εσάς να μου δίνατε μια δική σας εικόνα για την αγορά Πληροφορικής στις μέρες μας. Πού καταλήγει συνήθως ένας φοιτητής Πληροφορικής; Τι επιλογές έχει να κάνει ένας απόφοιτος; Κατά πόσο είναι εξασφαλισμένη η επαγγελματική του αποκατάσταση;

Αυτά είναι κάποια από τα ερωτήματα που με απασχολούν και η γνώμη σας θα μπορούσε να με βοηθήσει αρκετά. Επίσης, πώς μπορεί κάποιος να ασχοληθεί με τον προγραμματισμό ηλεκτρονικών παιχνιδιών για υπολογιστές, κάτι που με ενδιαφέρει ιδιαίτερα; Ποια είναι -κατά τη γνώμη σας- η καλύτερη επιλογή για έναν απόφοιτο Πληροφορικής α) στην Ελλάδα, β) στο εξωτερικό;

Ελπίζω να μου απαντήσετε σε αυτά τα καυτά ερωτήματα και καλό θα ήταν κάποια φορά να θίξετε αυτό το θέμα και μέσα από τις σελίδες του περιοδικού.

Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Με πολλή εκτίμηση

Τζάκας Αργύρης

argytzak@med.auth.gr

Φίλε Αργύρη,

Σε ευχαριστώ για τα καλά σου λόγια, τα οποία μου δίνουν κουράγιο να συνεχίσω. Ας μπούμε όμως στο θέμα. Επειδή δεν θεωρώ τον εαυτό μου αρμόδιο να απαντήσει σε ένα ερώτημα σαν αυτό που αφορά τόσο στο δικό σου μέλλον όσο και στο μέλλον εκατοντάδων νέων παιδιών, το μετέφερα σε κάποιον κατά τη γνώμη μου πιο ειδικό. Εστειλα λοιπόν ένα e-mail (συμπεριλάμβανε και το δικό σου) στο πιστό φίλο της στήλης Κώστα Νικολάου, ο οποίος είναι καθηγητής Πληροφορικής και μάλλον θα μας δώσει περισσότερες και πιο έγκυρες πληροφορίες πάνω στο θέμα. Πολύ συχνά ο Κώστας εκφράζει τη γνώμη του ή μας διαφωτίζει με περισσότερα στοιχεία σε διάφορα θέματα που η στήλη ή οι αναγνώστες της θίγουν. Ας δούμε τι έχει να μας πει:

David και Αργύρη,

Το θέμα που θίγετε είναι σίγουρα πολύ μεγάλο και για να αναπτυχθεί πλήρως δεν θα ήταν αρκετές ούτε όλες οι σελίδες της "PC Expert". Με λίγα λόγια όμως ισχύουν τα εξής:

Υπάρχει η ανάγκη για 400.000 θέσεις προγραμματιστών παγκοσμίως. Σίγουρα λοιπόν η αγορά εργασίας στο εξωτερικό δημιουργεί ένα πρόσφορο έδαφος για μια επαγγελματική σταδιοδρομία, ιδιαίτερα δε στις ΗΠΑ. Στην Ελλάδα, ένας πτυχιούχος τμήματος Πληροφορικής ΑΕΙ ή ΤΕΙ μπορεί να διοριστεί ως εκπαιδευτικός στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, εφόσον επιτύχει στις εξετάσεις για πρόσληψη εκπαιδευτικών που θα γίνονται κάθε δύο χρόνια.

Απαραίτητη προϋπόθεση για να λάβει μέρος ένας πτυχιούχος στις εξετάσεις αυτές είναι να έχει ένα πιστοποιητικό παιδαγωγικής και διδακτικής επάρκειας, το οποίο αποκτά μετά το πέρας των βασικών σπουδών φοιτώντας για έναν επιπλέον χρόνο.

Μπορεί επίσης να διδάξει Πληροφορική στα Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης, εφόσον όμως έχει πενταετή προϋπηρεσία. Δεν απαιτείται προϋπηρεσία για διδασκαλία θεωρητικών αντικειμένων, αλλά μόνο για τη διδασκαλία μέσα σε εργαστήριο.

Μπορεί επίσης να εργαστεί ως προγραμματιστής-αναλυτής σε ιδιωτικές εταιρίες. Μέχρι και σήμερα υπάρχει κάποια σχετική ζήτηση αλλά βέβαια, καθώς περνάνε τα χρόνια, μπορεί να μειωθεί.

Οι προβλέψεις γενικά στο χώρο της Πληροφορικής είναι επισφαλείς. Σίγουρα, πάντως, για κάποιον που σπουδάζει Πληροφορική υπάρχουν προοπτικές λόγω της δυναμικότητας του χώρου και της τρομακτικής του εξέλιξης.

ΠΟΙΟΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ;

Ενα ακόμα e-mail, αυτήν τη φορά με θέμα την επικείμενη αγορά ενός νέου επεξεργαστή από τον αναγνώστη μας.

Αγαπητέ David,

Πήρα το θάρρος να σου γράψω για να με βοηθήσεις, αν θες, σχετικά με ένα ζήτημα επιλογής επεξεργαστών, μια και η δουλειά σου σού επιτρέπει να έχεις πιο ολοκληρωμένη άποψη των πραγμάτων απ' ό,τι εγώ. Συγκεκριμένα, σκέφτομαι να αγοράσω έναν εκ των AMD K6-200 και Cyrix 200. Το πρόβλημα είναι ότι, ενώ για τον επεξεργαστή της AMD έχω ακούσει μόνο καλά λόγια, γι' αυτόν της Cyrix λέγονται πολλά σχετικά με τη FPU, για ασυμβατότητες με παιχνίδια και τα Win95 κ.λπ. Από την άλλη, η διαφορά τιμής είναι τεράστια: AMD-200=44.000, Cyrix-200=28.000.

Οπως καταλαβαίνεις, δεν ξέρω τι να κάνω. Συγκλίνω υπέρ του Cyrix λόγω τιμής αλλά από την άλλη τον φοβάμαι λιγάκι. Αν σου είναι εύκολο κάποια στιγμή, θα ήθελα πολύ να μου πεις τη γνώμη σου (κυρίως για τον Cyrix).

Ευχαριστώ εκ των πρότερων.

Στάθης Νικολόπουλος

tarpley@otenet.gr

Φίλε Στάθη,

Στην ερώτησή σου για τους AMD και CYRIX θα πω τα εξής:

Η σειρά ποιότητας στις CPU είναι σίγουρα η εξής: α) INTEL, β) AMD, γ) CYRIX, η οποία ανταποκρίνεται και στις τιμές των αντίστοιχων προϊόντων. Οπτικά, αλλά και βάσει μετρήσεων, οι CYRIX δείχνουν πολύ πιο γρήγοροι από τους άλλους, αλλά πάσχουν στην FPU, όπου τα πρωτεία κατέχει η INTEL. Η FPU όμως χρειάζεται σε προγράμματα γραφικών που κάνουν rendering (π.χ. 3D STUDIO MAX) καθώς και σε πολλά παιχνίδια.

Οι παλαιότεροι CYRIX είχαν προβλήματα ασυμβατότητας και μερικά παιχνίδια που ελέγχουν το είδος του επεξεργαστή τούς "έβλεπαν" ως 486 και "αντιδρούσαν". Με την άφιξη όμως της σειράς MX η Cyrix υποστηρίζει πως το πρόβλημα δεν υφίσταται πλέον. Οσους έχω δει έως τώρα είναι ταχύτατοι.

ΟΡΕΣΤΙΑΔΑ & INTERNET

Ο φίλος αναγνώστης Δημήτρης, αγνώστων λοιπών στοιχείων, μου έστειλε ένα e-mail όπου, μεταξύ άλλων, αναφέρει πως η Ορεστιάδα απέκτησε τον δικό της αυτόνομο παροχέα υπηρεσιών Internet, τον EVROnet. Μας προτρέπει, δε, να επισκεφθούμε τη σχετική σελίδα στο http://www.evronet.gr.

Εδώ, όμως, τελείωσε ο χώρος που είχαμε στη διάθεσή μας και για αυτόν το μήνα. Μην ξεχνάτε πως περιμένουμε πάντοτε τα γράμματά σας στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "για τη στήλη PC Expert". See ya around!

GRAND PRIX II

1 εκατομμύριο δραχμές σας περιμένουν!

Μετά τη μεγάλη επιτυχία που σημείωσε το πρώτο Grand Prix των games (22 και 23 Νοεμβρίου 1997 στο Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών), είχαμε δεσμευτεί προς όλους εσάς πως σύντομα θα βρισκόμασταν ξανά μαζί σε μια ακόμη πανηγυρική συνάντηση-τουρνουά, αφού άλλωστε πρόθεσή μας αποτελούσε και αποτελεί η μετεξέλιξη του Grand Prix σε έναν θεσμό που θα ενώνει, σε τακτική βάση, τους gamers ολόκληρης της Ελλάδας.

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Έφθασε, λοιπόν, η στιγμή να υλοποιήσουμε την υπόσχεσή μας. Ναι, το δεύτερο Grand Prix των games είναι πλέον πραγματικότητα! Την Παρασκευή 24, το Σάββατο 25 και την Κυριακή 26 Απριλίου, θα συναντηθούμε -για μία ακόμη φορά- σε ειδικά διαμορφωμένη αίθουσα του γνωστού ξενοδοχείου της Αθήνας "Holiday Inn" (Μιχαλακοπούλου 50), προκειμένου να τα πούμε από κοντά και, βέβαια, να ζήσουμε ξανά τις στιγμές χαράς, έντασης και αγωνίας που μόνο ένα Grand Prix μπορεί να προσφέρει.



Για όσους δεν είχαν την ευκαιρία να παρευρεθούν στο πρώτο Grand Prix, υπενθυμίζουμε πως πρόκειται για ένα διπλό live τουρνουά που αυτήν τη φορά θα διεξαχθεί στα δημοφιλέστατα Quake 2 και FIFA 98, με πολλά δώρα για όσους καταλάβουν τις πρώτες θέσεις σε αυτόν τον τριήμερο super μαραθώνιο, αλλά συνάμα και για γιορτή του gaming. Συγκεκριμένα, οι δύο πρώτοι νικητές θα μοιραστούν ένα ολόκληρο, λαχταριστό εκατομμύριο δραχμές σε μετρητά, ενώ πλούσια βραβεία περιμένουν και όσους καταλάβουν τις δύο επόμενες θέσεις. **Χορηγός της διοργάνωσης είναι τα καταστήματα One Way, τα οποία και ευχαριστούμε. Ευχαριστούμε επίσης τους αθλοθέτες, που είναι η εταιρία Plotline για το FIFA 98 και η εταιρία Grup Multimedia για το Quake 2.**

Ας περάσουμε όμως στους κανονισμούς του δεύτερου μεγάλου Grand Prix.

Α. ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ GRAND PRIX 2

1. Οι παίκτες θα διαγωνιστούν σε γύρους, σε καθέναν από τους οποίους ο αριθμός των συμμετασχόντων θα είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του 4, πλην του μικρού και μεγάλου τελικού καθώς και του προκριματικού γύρου εάν παραστεί ανάγκη.

2. Εφόσον ο συνολικός αριθμός συμμετασχόντων σε κάθε παιχνίδι δεν αποτελεί ακέραιο πολλαπλάσιο του 4, θα διεξαχθεί προκριματικός γύρος όσων αγώνων χρειάζονται προκειμένου να απομείνουν τόσοι παίκτες όσο είναι το πλησιέστερο στους αριθμούς συμμετοχών πολλαπλάσιο του 4 (π.χ. αν σε ένα παιχνίδι έχουν δηλώσει συμμετοχή 200 παίκτες, για να φθάσουμε





ΣΤΙΓΜΙΟΤΥΠΑ ΑΠΟ ΤΟ GRAND PRIX I



στο πλησιέστερο στον αριθμό αυτό πολλαπλάσιο του 4 που είναι το 128, θα πρέπει να αποκλειστούν 72 παίκτες από τον προκριματικό γύρο). Τα μέλη του Gamers' Club θα περνούν κατευθείαν στον δεύτερο γύρο του Grand Prix 2 (δηλαδή τον πρώτο μετά τον προκριματικό), εάν βεβαίως αυτό είναι εφικτό. Σε περίπτωση που για τη μετάβαση στον δεύτερο γύρο απαιτηθεί η συμμετοχή στον προκριματικό και κάποιων μελών του Gamers' Club, αυτή θα καθοριστεί έπειτα από κλήρωση.

3. Τα παιχνίδια στα οποία θα διεξαχθεί το Grand Prix 2 είναι τα Quake 2 και FIFA 98. Το ποιος θα ορίζεται νικητής σε καθένα από αυτά τα παιχνίδια, καθώς και οποιεσδήποτε άλλες πληροφορίες χρειάζεται να γνωρίζουν οι παίκτες που λαμβάνουν μέρος στα αντίστοιχα τουρνουά, περιγράφονται στους ειδικούς κανονισμούς που έπονται.

4. Δηλώσεις συμμετοχής στο Grand Prix γίνονται: α) μέσω του ειδικά κατασκευασμένου για το σκοπό αυτόν κουπονιού που εμπεριέχεται στο τεύχος 94 (Απρίλιος 1998) του PC MASTER, β) μέσω φόρμας που ενσωματώνεται στη home page του Grand Prix 2 στο Internet, link για την οποία υπάρχει στη διεύθυνση www.compulink.gr και γ) κατά τη διάρκεια της πρώτης ημέρας διεξαγωγής του Grand Prix 2 (24 Απριλίου) από τις 10:00 έως τις 13:00, στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο που θα υπάρχει για το σκοπό αυτόν στους χώρους του "Holiday Inn". Θα γίνουν δεκτές και οι συμμετοχές όσων έχουν αποστείλει το κουπόνι που περιεχόταν στο τεύχος 93 (Μάρτιος 1998) του PC MASTER, εφόσον αυτοί έχουν δηλώσει κάποιο ή κάποια από τα παιχνίδια τα οποία τελικά αποφασίστηκε πως θα συμπεριληφθούν στο Grand Prix 2. Εάν κάποιοι δήλωσαν μόνο παιχνίδια που αποφασίστηκε να μη συμπεριληφθούν (π.χ. Starcraft, Jedi Knight), θα πρέπει να ξαναστείλουν το δελτίο συμμετοχής συμπληρώνοντας εκ νέου αυτά στα οποία επιθυμούν να συμμετάσχουν ή να επικοινωνήσουν τηλεφωνικά με τη γραμματεία του περιοδικού και να δηλώσουν τις νέες προτιμήσεις τους.

5. Ο πίνακας με τα ονόματα των παικτών που θα συμμετάσχουν στο Grand Prix θα βρίσκεται αναρτημένος στους χώρους του "Holiday Inn" γύρω στις 14:30 την Παρασκευή 24 Απριλίου, ενώ θα προηγείται του ονόματος κάθε παίκτη ένας κωδικός αριθμός (ID) τον οποίο πρέπει να σημειώσει προκειμένου να τον θυμάται στη συνέχεια του τουρνουά. **ΠΡΟΣΟΧΗ: ΟΣΟΙ ΔΕΝ ΔΟΥΝ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥΣ ΣΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΑΥΤΟ, ΕΝΩ ΕΧΟΥΝ ΔΗΛΩΣΕΙ ΕΓΚΑΙΡΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΟΥΝ ΑΜΕΣΩΣ ΣΤΗΝ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ, ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ Η ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΟΥΣ ΣΤΟ GRAND PRIX 2 ΚΑΘΙΣΤΑΤΑΙ ΕΠΙΣΦΑΛΗΣ.**

6. Γύρω στις 15:30 την Παρασκευή 24 Απριλίου θα αναρτηθεί στους χώρους του "Holiday Inn" ο πίνακας με όσους θα συμμετάσχουν στον προκριματικό γύρο. **ΠΡΟΣΟΧΗ: ΤΟ ΠΕΔΙΟ "ΚΩΔΙΚΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΩΝ" ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΤΟ ID ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΑ ΜΕ ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ. ΟΣΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΔΕΝ ΒΡΟΥΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΗ ΦΑΣΗ, ΔΕΝ ΑΠΟΚΛΕΙΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX, ΑΛΛΑ ΠΡΟΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΧΩΡΙΣ ΑΓΩΝΑ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΦΑΣΗ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΠΟΙΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΔΗΛΩΣΕΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΝΑ ΜΗΝ ΚΛΗΘΕΙ ΝΑ ΑΓΩΝΙΣΤΕΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΤΟΥ GRAND PRIX.**

7. Από κάθε αγώνα 4 παικτών προκρίνεται μόνο 1 (αυτός που καθορίζεται από τους ειδικούς κανονισμούς ως "νικητής" για το συγκεκριμένο παιχνίδι). Οι νικητές της προκριματικής φάσης μαζί με όσους

ευνοήθηκαν στην κλήρωση και πέρασαν στην επόμενη φάση χωρίς αγώνα καθώς και με τα μέλη του Gamer's Club συνεχίζουν με τον ίδιο τρόπο (αγώνες 4 παικτών από τους οποίους προκρίνεται μόνο 1) μέχρι να απομείνουν 8 συνολικά παίκτες σε κάθε παιχνίδι.

8. Από τη φάση των 8, αρχίζουν οι αγώνες 2 παικτών (προημιτελικοί, ημιτελικοί, μικρός τελικός ανάμεσα στους ηττημένους των ημιτελικών και μεγάλος τελικός ανάμεσα στους νικητές των ημιτελικών). Οι νικητές και ηττημένοι των δύο τελικών θα μοιραστούν τα έπαθλα του Grand Prix 2 ανάλογα με τη σειρά κατάταξής τους.

9. Όλοι οι παίκτες που έχουν δηλώσει συμμετοχή στο Grand Prix 2 θα πρέπει να βρίσκονται στους χώρους του "Holiday Inn" την Παρασκευή 24 Απριλίου στις 10:30 προκειμένου να ενημερωθούν



για το πρόγραμμα των αγώνων και να επικυρώσουν τη συμμετοχή τους.

10. Οι πίστες στις οποίες θα διαγωνίζονται οι παίκτες θα ανακοινώνονται σε αυτούς λίγο πριν από την έναρξη κάθε γύρου.

11. Εάν κάποιος θελήσει να αγωνιστεί στο Grand Prix 2 ενώ οι αγώνες έχουν ήδη ξεκινήσει και δεν έχει δηλώσει συμμετοχή, θα γίνεται δεκτός ΜΟΝΟΝ κατά τη διάρκεια του προκριματικού γύρου, εφόσον κάποιος από όσους έχουν δηλώσει συμμετοχή δεν προσέλθει στην ώρα του για να αγωνιστεί και κατά την κρίση της οργανωτικής επιτροπής.

12. Η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix είναι υπεύθυνη σε κάθε περίπτωση για να κρίνει τυχόν ενστάσεις ή να πάρει οποιαδήποτε απόφαση αφορά στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix, δικαιούται δε ακόμα και να αλλάξει τους παρόντες κανονισμούς εάν το κρίνει σκόπιμο για την εξέλιξη της διαδικασίας. Κάθε απόφαση της οργανωτικής επιτροπής είναι τελεσίδικη και δεν επιδέχεται αμφισβήτηση.



13. Παίκτες που επιδεικνύουν αντιαθλητική ή ανάρμοστη συμπεριφορά θα αποκλείονται αυτόματα από το διαγωνισμό. Το ίδιο θα συμβαίνει με όσους δεν προσέρχονται στην ώρα τους για να αγωνιστούν.

14. Οποιος παίκτης επιθυμεί μπορεί να αγωνιστεί στο Grand Prix 2 με δικό του χειριστήριο (joystick, joypad κ.λπ.) από τον δεύτερο γύρο και μετά (εφόσον προκριθεί). Θα πρέπει, όμως, απαραίτητα στην περίπτωση αυτή να προσκομίσει το χειριστήριό του στους χώρους διεξαγωγής του Grand Prix 2 από τον πρώτο κιόλας γύρο, μαζί με τους drivers ή οτιδήποτε άλλο απαιτείται, προκειμένου να ελεγχθεί εάν είναι εφικτή η ομαλή λειτουργία του και να εγκατασταθεί ό,τι χρειάζεται στους υπολογιστές του Grand Prix 2.

15. Οι παίκτες που θα συμμετάσχουν στο Grand Prix 2 είναι υποχρεωμένοι να φέρουν αστυνομική ταυτότητα ή διαβατήριο, σε περίπτωση δε που κάποιος είναι ανήλικος και δεν έχει ταυτότητα, θα πρέπει να παρίσταται ο κηδεμόνας του φέροντας τη δική του. Από τον κανονισμό αυτόν εξαιρούνται τα μέλη του Gamer's Club που θα πρέπει να φέρουν τις ειδικές ταυτότητες του club.

16. Δεν επιτρέπεται σε κανέναν παίκτη να φέρει μαζί του οποιασδήποτε μορφής software (π.χ. δισκέτα, CD-ROM) με σκοπό να το χρησιμοποιήσει πριν ή κατά τη διάρκεια των αγώνων.

Β. ΕΙΔΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ GRAND PRIX 2

Β1. FIFA 98

1. Οι παίκτες θα διαγωνίζονται με εθνικές ομάδες, θα μπορούν δε να επιλέξουν ελεύθερα την ομάδα της αρεσκείας τους. Εάν και οι δύο αντίπαλοι επιθυμούν να διαγωνιστούν με την ίδια ομάδα, θα γίνεται κλήρωση και ο ηττημένος αυτής θα υποχρεώνεται να επιλέξει άλλη ομάδα.

2. Σε περίπτωση που χρειαστεί "πάγωμα" του παιχνιδιού για οποιονδήποτε λόγο (π.χ. αλλαγή παίκτη), θα πρέπει ο παίκτης να ενημερώνει το διαιτητή του Grand Prix, προκειμένου να του δοθεί η σχετική άδεια.

3. Οι αγώνες θα διεξάγονται σε friendly game και config 8. Αν και οι δύο αντίπαλοι συμφωνήσουν σε άλλο config, η συμφωνία τους θα γίνεται αποδεκτή.

4. Νικητής αναδεικνύεται όποιος σημειώσει τα περισσότερα τέρματα στον προκαθορισμένο χρόνο, ο οποίος θα εξαρτηθεί από το πλήθος των συμμετασχόντων και θα ανακοινωθεί πριν από την έναρξη του πρώτου αγώνα στο Grand Prix 2. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ακολουθεί η διαδικασία του sudden death και, σε τυχόν νέα αδυναμία ανάδειξης νικητή, των penalties.

5. Οι υπόλοιπες ρυθμίσεις του παιχνιδιού είναι:

CLOCK = CONTINUOUS
LANGUAGE = ENGLISH
WEATHER = RANDOM
CAMERA = Ελεύθερη επιλογή. Επίσημη κάμερα θα είναι η TELECAM.
TIME DISPLAY = ON
SCORE DISPLAY = ON
VISUAL INDICATORS = ON
RADAR = ON (προαιρετικά)
PLAYER NUMBER = Ελεύθερη επιλογή
KIT CLASHING = ON

GAMEPLAY OPTIONS

OFFSIDE = ON
INJURIES = ON
REFEREE STRICTNESS = RANDOM





BOOKING = ON
SUBSTITUTION = 3
FATIGUE = ON
PLAYER ATTRIBUTES = NORMAL
CATCH-UP LOGIC = OFF

CONTROLLER OPTIONS

DIFFICULTY LEVEL = WORLD CLASS
SHOT TARGETING = USER CONTROLLED
SKILL MODE = ON
AI ASSISTED HEADERS = OFF
AUTOMATIC CROSSES = OFF
PASSBACK = ON
TEAM MANAGEMENT = USER CONTROLLED

Κάθε παίκτης θα επιτρέπεται να επεμβαίνει μόνο στις επιλογές team management, πριν και κατά τη διάρκεια του αγώνα, και πουθενά αλλού.

B2. QUAKE 2

1. Νικητής αναδεικνύεται αυτός που θα σημειώσει τα περισσότερα kills σε deathmatch προκαθορισμένης χρονικής διάρκειας (θα εξαρτηθεί από το πλήθος των συμμετασχόντων και θα ανακοινωθεί πριν από την έναρξη του πρώτου αγώνα στο Grand Prix 2) ή αυτός που θα φθάσει πρώτος σε fraglimit 10 (θα επιτύχει δηλαδή 10 kills, έστω και προτού λήξει ο προκαθορισμένος χρόνος). Σε περίπτωση ισοπαλίας, θα δίνονται παρατάσεις μικρότερης χρονικής διάρκειας και fraglimit από τα αντίστοιχα μεγέθη των κανονικών αγώνων.

2. Τα options του παιχνιδιού θα είναι τα default, τα δε cheats θα είναι απενεργοποιημένα.

3. Απαγορεύεται η χρήση της κονσόλας του Quake από τους παίκτες, επιτρέπεται όμως η χρήση των options (π.χ. για αλλαγή configuration στα πλήκτρα κ.λπ.).

4. Η version του παιχνιδιού που θα χρησιμοποιηθεί θα είναι η 3.14, εκτός εάν μέχρι την έναρξη του Grand Prix 2 κυκλοφορήσει κάποια μεταγενέστερη, οπότε πιθανόν θα προτιμηθεί.

Σας περιμένουμε, λοιπόν, όλους στο "Holiday Inn" από την Παρασκευή 24 Απριλίου στις 10:00 (μέχρι τις 21:00) και για ένα ολόκληρο τριήμερο για να διαγωνιστείτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια και, βέβαια, να απολαύσετε τις πολλές εκπλήξεις και τα happenings που έχουμε ετοιμάσει για εσάς. Καλή επιτυχία σε όσους δηλώσουν συμμετοχή! (Μην το αφήσετε για την τελευταία στιγμή. Συμπληρώστε το κουπόνι που βρίσκεται σε αυτές τις σελίδες RIGHT NOW!!!)

ΔΕΛΤΙΟ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ναι! Ενδιαφέρομαι να συμμετάσχω στο **GRAND PRIX II** που θα διεξαχθεί στην αίθουσα **"Δίας"** του ξενοδοχείου **"Holiday Inn"** (Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα) από τις **24** έως τις **26 Απριλίου**, με πρώτο βραβείο **1.000.000 δρχ. σε μετρητά**.

Θέλω να λάβω μέρος στο **FIFA 98** ☐ **Quake 2** ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Εχετε δικαίωμα συμμετοχής στο ένα ή και στα δύο παιχνίδια.

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

Προς "PC Master", Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το Grand Prix II

THE SEXY EMPIRE

LULA

Ενα παιχνίδι... αυστηρώς ακατάλληλο για ανηλίκους!



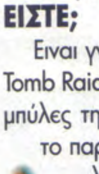
Η βιομηχανία παραγωγής computer games χαρακτηρίζεται ως μία από τις πλέον ανθούσες στον τομέα της οικιακής διασκέδασης. Οι τίτλοι των τελευταίων ετών θυμίζουν εξαιρετικές χολιγουντιανές παραγωγές. Φυσικά, όσο η συγκεκριμένη αγορά -άρα και τα κέρδη της- μεγαλώνει τόσο πιο τεχνοκρατικά στήνεται το όλο σκηνικό. Η καλή ιδέα χρειάζεται την ανάλογη πολυδάπανη παραγωγή και όλες τις σύγχρονες τεχνικές marketing που θα κάνουν την προώθηση του παιχνιδιού αρκετά ελκυστική, ώστε αυτό να αποτελέσει "αντικείμενο πόθου" για τον τελικό καταναλωτή.

του Billy the Kid

Ολοι έχουμε απολαύσει παιχνίδια όπως το Doom και το Quake, όμως μην αρνηθείτε ότι ως ένα σημείο έχετε βαρεθεί το τόσο αίμα που κυκλοφορεί στα computer games. Επειδή λοιπόν τα σαΐνια παραγωγής παιχνιδιών οσφράνθηκαν ακριβώς αυτή την κόπωση του κοινού, αποφάσισαν να μας δώσουν κάτι άλλο που πουλά υπέρμετρα: το σεξ!

LARA; ΜΑ ΚΑΛΑ, ΑΚΟΜΑ ΕΚΕΙ ΕΙΣΤΕ;

Ειναι γνωστό ότι η τεράστια επιτυχία του Tomb Raider οφείλεται στις λαχταριστές καμπύλες της Lara Croft. Οπως ήταν φυσικό, το παράδειγμά της έτρεξαν να εκμεταλλευτούν και άλλοι παραγωγοί, με αποτέλεσμα μια σειρά από παιχνίδια να έχουν ως πρωταγωνίστριες sexy κυρίες: Pandemonium II,







Fighting Force, Excalibur, Daikatana, Deathtrap Dungeon, ακόμη και παιχνίδια όπως το Phantasmagoria II, το Atlantis και το Dark Earth. Φυσικά, δεν πρέπει να λησμονούμε τον πρωτοπόρο του είδους, τον Εραστή των Εραστών, την Αυτού Εξοχότητα κ. Larry. Θα μου απαντήσετε: "Καλά, όλα αυτά τώρα τα αντιλήφθηκες; Εσύ δεν ήσουν αυτός που μας 'έπρηξες' με τα κάλλη της Lara; Τι έγινε ξαφνικά και το παίζεις πουριτανός, κάνοντάς μας κηρύγματα αφ' υψηλού; Δηλαδή, τι κακό βρίσκεις στο να διανθί-

ζονται τα παιχνίδια μας από αιθέριες υπάρξεις; Αλλωστε, μεταξύ μας, λίγο μάτι δεν έβλαψε κανέναν." Ε, λοιπόν, δεν θα διαφωνήσω μαζί σας και ας κινδυνεύω να χαρακτηριστώ φαλλοκρατικό γουρούνι. Να όμως που εμφανίστηκε ένα παιχνίδι που, ναι, τα κατάφερε να με σοκάρει: η Lula. Μη φανταστείτε ότι με σοκάρουν οι τολμηρές σκηνές του παιχνιδιού, παρ' ότι πρέπει να αναφερθεί ότι αυτές, ομολογουμένως ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένες, ανήκουν σίγουρα στην κατηγορία του hard core sex. Αυτό που πράγματι σοκάρει και ενδεχομένως εξοργίζει είναι το ίδιο το concept του παιχνιδιού! Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή...





Μην ξεχνάτε να παίρνετε αντίγραφα από τα δημιουργήματά σας!

MORE THAN JUST A GAME

Το Lula θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα ιδιότυπο resource management game με πολλά adventure στοιχεία. Η δράση εκτυλίσσεται σε ένα καρτουνίστικο περιβάλλον, που ως προς την τεχνοτροπία του θυμίζει το διάσημο Larry.



Η πρωταγωνίστριά μας, αφού έμπλεξε σε μια σκοτεινή υπόθεση ληστείας με αποτέλεσμα να την καταδιώκει το FBI, βρίσκεται σε μια κακόφημη πόλη, όπου προσπαθεί να επιβιώσει. Το κορίτσι μας το διακρίνει η εργατικότητα, έτσι θα ξεκινήσει να κάνει στριπτίζ στο bar της πόλης. Τίποτα το επιλήψιμο ως εδώ. Η Lula, εκμεταλλευόμενη τα φυσικά κάλλη της, κερδίζει με τον ιδρώτα της τα προς το ζειν.

Ομως η Lula εκτός από εργατική είναι επίσης φιλόδοξη και αδίστακτη. Ετσι λοιπόν, θα παρασύρει τους άτυχους θαμώνες του bar σε μια σειρά από ακατονόμαστες πράξεις, ενώ παράλληλα θα τους φωτογραφίζει. Φυσικά, τα δυστυχή θύματά της θα πρέπει να πληρώσουν ακριβά σε χρήμα τις αταξίες τους, αφού, εάν οι καυτές "ροζ" φωτογραφίες φθάσουν στα χέρια των συζύγων τους...

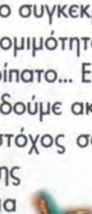
Μη φαντασθείτε ότι τα κατορθώματά της σταματούν εδώ. Ουκ ολίγες φορές ο "μάνατζέρ" της (για να μη χρησιμοποιήσουμε την πιο διαδεδομένη αλλά μάλλον όχι τόσο... εύηχη λέξη) θα ξυλοφορτώσει τους ανήμπορους γέρους στις τουαλέτες του bar και θα τους ληστέψει. Ακόμα κι όταν συλληφθεί, θα φροντίσει να ικανοποιήσει τα σκοτεινά βίτσια της αστυνομικίνας για να ελευθερωθεί. Θα προσλάβει μπράβους, όπου χρειαστεί, και φυσικά θα γυρίσει μια σειρά από πικάντικες ταινίες, χάρη στις οποίες θα γεμίσει το κομπόδεμά του με μπόλικο παραδάκι. Αφού μαζέψει τα πρώτα $50.000 η Lula θα πάει στο L.A., όπου θα στήσει μια επιχείρηση γυρίζοντας σκληρές ταινίες πορνό. Παράλληλα θα ξεκινήσει ένα ολόκληρο δίκτυο επιχειρήσεων με επίκεντρο το sex, όπως sex-shops, recreation centers (μου αρέσει ο όρος) κ.λπ. Οφείλω να ομολογήσω ότι η Lula θα αποδειχθεί ικανή manager, κάνοντάς μας να αναρωτιόμαστε μήπως τα πτυχία που πήραμε στο πανεπιστήμιο έχουν μικρότερη αξία από αυτά του πεζοδρομίου. Φυσικά, οι μπράβοι θα καθαρίζουν το δρόμο όποτε προκύπτουν απρόοπτα εμπόδια, όπως είναι ο νόμος, οι συνδικαλιστικές οργανώσεις, οι διαδηλωτές κ.λπ.

Σιγά-σιγά μια αυτοκρατορία αισθήσεων ονόματι WET θα δημιουργηθεί από την ηρωίδα μας. Υιοθετώντας όλες τις σύγχρονες στρατηγικές ανάπτυξης, τελικά η Lula θα ελέγξει και μια σειρά από τηλεοπτικούς σταθμούς, φτιάχνοντας έτσι το image της. Το φινάλε του παιχνιδιού, ομολογουμένως αρκετά εντυπωσιακό, συνοδεύεται από την εκτόξευση ενός τηλεπικοινωνιακού δορυφόρου. Η Lula είναι πια ο απόλυτος κυρίαρχος του παιχνιδιού! Οπως αντιλαμβάνεστε, από τεχνικής άποψης το παιχνίδι στέκεται άψογα. Είμαι δε σίγουρος ότι πολλοί από εσάς έχετε ήδη μπει στον πειρασμό.

Αλήθεια, νομιμοποιείται οποιοσδήποτε μπροστά στην επιθυμία για εύκολο πλουτισμό να στήνει μηχανισμούς βίας και εκβιασμού και να κατεβάζει τον όποιο αισθησιασμό σε επίπεδο χυδαιότητας; Στο συγκεκριμένο παιχνίδι η έννοια της νομιμότητας και της ηθικής έχουν πάει περίπατο... Εάν γενικευτεί αυτή η τάση, τι θα δούμε ακόμα; Παιχνίδια στα οποία ο στόχος σας θα είναι να γίνετε βαρόνοι της κοκαΐνης; Ή μήπως παιχνίδια όπου θα βγάζετε χρήματα στήνοντας συμμορίες δολοφόνων; PC



Η Lula επί τω έργω. Τα λόγια είναι περιττά!



CREATIVE LABS 3D BLASTER

VOODOO 2

Καταρρίπτοντας κάθε ρεκόρ!

Η 3Dfx Interactive έκανε για άλλη μία φορά το θαύμα της, παρουσιάζοντας τη μεταγενέστερη έκδοση του γνωστού και ανάρπαστου chipset Voodoo Graphics. Το Voodoo 2 Graphics -όπως είναι η πλήρης ονομασία του- φιλοδοξεί να "σπάσει" όλα τα ρεκόρ στην επιτάχυνση τρισδιάστατων γραφικών και η πασίγνωστη για τις κάρτες ήχου της Creative Labs έσπευσε να το χρησιμοποιήσει πρώτη στο νεότερο προϊόν της. Η 3D Blaster Voodoo 2 διατίθεται πλέον άμεσα και στην ελληνική αγορά, το δε "PC Master" φρόντισε να προμηθευτεί εγκαίρως όχι μία αλλά δύο από τις δυσεύρετες νέες κάρτες, ώστε να τις υποβάλει σε ένα εξονυχιστικό τεστ.

Του Ιάσονα Δούζα

Στις 3 Νοεμβρίου του '97, η 3Dfx Interactive ανακοίνωσε τον αντικαταστάτη του chipset Voodoo Graphics που αποτελούσε μέτρο σύγκρισης στο χώρο για περισσότερο από δύο χρόνια. Την ίδια ημέρα ένας από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές καρτών γραφικών, η Diamond Multimedia, ανακοίνωνε την πρόθεσή της να χρησιμοποιήσει το νέο chipset στο διάδοχο της πιο επιτυχημένης εμπορικά κάρτας με το Voodoo Graphics, της γνωστής Monster 3D. Ακολούθησε μια σειρά από ανακοινώσεις άλλων κατασκευαστών οι οποίοι προτίθεντο να παράγουν κάρτα με το Voodoo 2, με πιο σημαντική εκείνη της Creative Labs που έδειχνε να μπαίνει δυναμικά στο παιχνίδι. Ξαφνικά και ενώ όλοι περίμεναν τις πρώτες κάρτες το νωρίτερο περί τα μέσα με τέλη Μαρτίου, η Creative Labs ανακοινώνει στις 10 Φεβρουαρίου τη διάθεση της 3D Blaster Voodoo 2 στα τέλη του ίδιου μήνα. Τελικά, η διάθεση των πρώτων καρτών στο αγοραστικό κοινό των ΗΠΑ πραγματοποιήθηκε στις 20 Φεβρουαρίου. Σημειώνουμε, τέλος, πως, σύμφωνα με τα επίσημα στοιχεία της εταιρίας, η νέα κάρτα διατίθεται στην ευρωπαϊκή αγορά από τις 13 Μαρτίου, αν και η Creative Labs δυσκολεύεται να καλύψει την παγκοσμίως αυξημένη ζήτηση.



VOODOO 2 GRAPHICS & CREATIVE LABS 3D BLASTER VOODOO 2

Οπως και το Voodoo Graphics, το Voodoo 2 είναι ένα αφοσιωμένο στην επιτάχυνση τρισδιάστατων γραφικών chipset. Εχει τη δυνατότητα να προσφέρει γραφικά μόνο σε ολόκληρη την οθόνη, αφού αναλαμβάνει εξ ολοκλήρου την παροχή σήματος όταν κληθεί από το εκάστοτε παιχνίδι, και δεν συνεργάζεται με την κάρτα γραφικών του υπολογιστή, κάτι που αποτελεί σημαντικό πλεονέκτημα αλλά και μειονέκτημα. Πλεονέκτημα γιατί μπορεί να δουλέψει "παρέα" με οποιαδήποτε κάρτα γραφικών χωρίς να επηρεάζεται από τις επιδόσεις της και μειονέκτημα διότι η απεικόνι-

ση τρισδιάστατων γραφικών σε παράθυρο που απαιτούν αρκετές εφαρμογές πλην των παιχνιδιών είναι αδύνατη.

Το Voodoo 2 αποτελείται από τρεις επεξεργαστές, καθένας εκ των οποίων υποστηρίζει 2 ή 4MB μνήμης EDO DRAM. Ως εκ τούτου, η ελάχιστη ποσότητα μνήμης που ενδέχεται να διαθέτει μια κάρτα που το χρησιμοποιεί εντοπίζεται σε 6MB, ενώ η μέγιστη σε 12MB. Από τους τρεις επεξεργαστές οι δύο αναλαμβάνουν την επεξεργασία των textures, ενώ ο τρίτος -και βασικός επεξεργαστής- μετακινεί τα pixels και εκπληρώνει παράλληλα τις υπόλοιπες λειτουργίες που απαιτούνται.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του chipset είναι εντυπωσιακά. Το Voodoo 2 προσφέρει 192-bit πρόσβαση στη μνήμη και διαθέτει bandwidth που αγγίζει τα 2,2GB το δευτερόλεπτο. Εχει τη δυνατότητα εκτέλεσης 50 δισεκατομμυρίων εντολών το δευτερόλεπτο (BOPS - Billion Operations Per Second) και μπορεί να μετακινήσει 90 εκατομμύρια pixels στον ίδιο χρόνο, χρησιμοποιώντας τις τεχνικές bilinear filtering, per-pixel MIP mapping, alpha blending και Z-buffering. Επίσης, η "μηχανή" παραγωγής πολυγώνων που διαθέτει σχεδιάζει έως 3 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο. Η συχνότητα λειτουργίας του Voodoo 2 εντοπίζεται σε 90MHz, ενώ η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση ανέρχεται σε 1.024x768 pixels. Σύμφωνα με την 3Dfx Interactive, το νέο chipset είναι συμβατό με τον πρόγονό του, οπότε τα παιχνίδια που λειτουργούν στο Voodoo Graphics θα πρέπει να λειτουργούν και στο Voodoo 2, ενώ θα επωφελούνται από την αυξημένη ταχύτητα και την καλύτερη ποιότητα.

Για την ιστορία αναφέρουμε πως το Voodoo Graphics, που αποτελείται από δύο επεξεργαστές, μετακινεί 45 εκατομμύρια pixels το δευτερόλεπτο και σχεδιάζει έως 1 εκατομμύριο τρίγωνα στο ίδιο χρονικό διάστημα με τις ανάλογες τεχνικές. Η συχνότητα λειτουργίας του βρίσκεται στα 50MHz, ενώ η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει εντοπίζεται σε 800x600 pixels. Η 3Dfx Interactive ισχυρίζεται πως το Voodoo 2 είναι τρεις φορές ταχύτερο από τον πρόγονό του.

Το Voodoo 2 υποστηρίζει τη συχνότητα λειτουργίας του AGP bus (1X) αλλά δεν χρησιμοποιεί κανένα από τα αναπτυγμένα χαρακτηριστικά του. Ως εκ τούτου, η μόνη διαφορά έγκειται στο γεγονός ότι οι κάρτες που



θα προορίζονται για το AGP bus θα επικοινωνούν με το υπόλοιπο σύστημα στα 66MHz, αντί για τα 33MHz του PCI bus. Το Voodoo 2 υποστηρίζει το bus των 100MHz, με το οποίο θα λειτουργούν οι νεότερες σειρές επεξεργαστών.

Σύμφωνα με την 3Dfx Interactive, εάν ένα παιχνίδι χρησιμοποιεί multipass rendering, με αποτέλεσμα να εφαρμόζει δύο textures ανά pixel, οι επιδόσεις που επιτυγχάνει το Voodoo 2 μπορεί να είναι 2-4 φορές αυξημένες σε σχέση με τις επιδόσεις του Voodoo Graphics. Χάρη στην ανωτέρω δυνατότητα, το νέο chipset μπορεί επίσης να παραδώσει εντυπωσιακά ειδικά εφέ. Επιπλέον, η ποιότητα του φιλτραρίσματος των textures έχει βελτιωθεί.

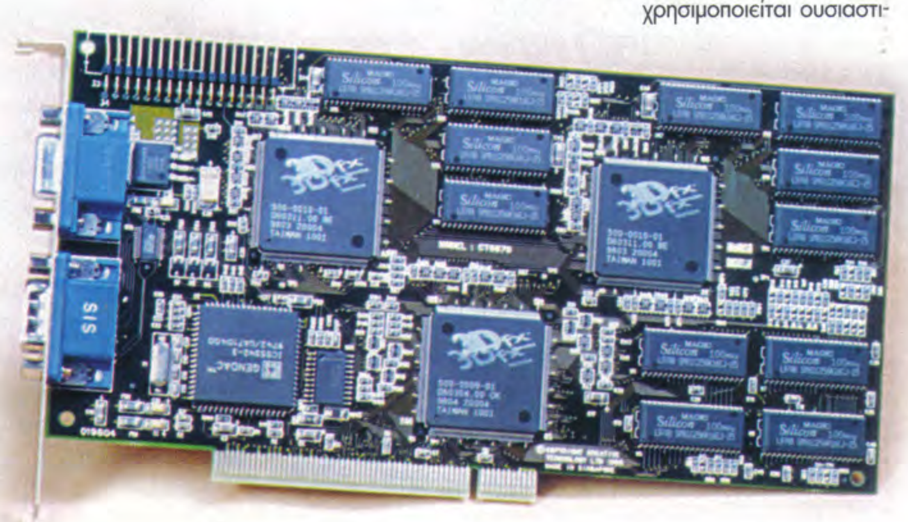
Η 3D Blaster Voodoo 2 παράγεται σε εκδόσεις των 8 και 12MB, αλλά τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές διατίθεται μόνο το δεύτερο μοντέλο στην ευρωπαϊκή αγορά. Από τα 12MB τα 8MB χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση των textures (κάθε texture unit ελέγχει από 4MB), ενώ τα υπόλοιπα 4MB ως frame buffer.

Στη συσκευασία συναντάμε ένα ατελές εγχειρίδιο οδηγιών (δεν διαθέτει κεφάλαιο προβλημάτων), ένα CD-ROM με τους απαραίτητους drivers για Windows 95 και Windows NT 4.0, ένα καλώδιο για την SLI σύνδεση και το pass-through καλώδιο για την εξωτερική επικοινωνία με την κάρτα γραφικών. Δείγμα της βιασύνης της Creative Labs ώστε να προλάβει να βγάλει έγκαιρα την 3D Blaster Voodoo 2 στην αγορά αποτελεί το γεγονός ότι η κάρτα συνοδεύεται από τους drivers αναφοράς της 3Dfx Interactive, οι οποίοι δεν έχουν υποστεί την παραμικρή τροποποίηση από μέρους του κατασκευαστή. Παρ' όλα αυτά η εγκατάσταση της 3D Blaster Voodoo 2 δεν παρουσιάζει προβλήματα, ενώ πραγματοποιείται όπως και στις κάρτες με το Voodoo Graphics.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Voodoo 2 σε γενικές γραμμές δίνει όντως εκπληκτικές επιδόσεις και ασυναγώνιστη ποιότητα (το φιλτράρισμα των textures είναι εμφανώς βελτιωμένο). Επιπλέον, η ποιότητα του pass-through είναι πλέον κορυφαία, οπότε δεν παρατηρείται η παραμικρή αλλοίωση.

Οσοι διαθέτουν υπολογιστή με επεξεργαστή σχετικά χαμηλής ισχύος, όπως τον Pentium MMX 133MHz, θα μείνουν παραπονεμένοι από τις επιδόσεις του νέου chipset στο Direct3D, αφού δεν διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό από αυτές που σημειώνει το Voodoo Graphics. Από την άλλη, τα παιχνίδια που παρέχουν υποστήριξη για το API Glide της 3Dfx (π.χ. Turok, Quake II) επιτυγχάνουν σημαντικές διαφορές στα δύο chipsets. Σημειώνουμε πως η τωρινή έκδοση του DirectX (5.0) δεν υποστηρίζει multitexturing από δύο texture units και ως εκ τούτου ο ένας από τους τρεις επεξεργαστές του Voodoo 2 δεν χρησιμοποιείται ουσιαστι-



κά από το Direct3D. Το DirectX 6.0, που αναμένεται λίαν συντόμως, θα διαθέτει τη σχετική υποστήριξη, με αποτέλεσμα τα νέα παιχνίδια να εκμεταλλεύονται στο έπακρο τα χαρακτηριστικά του πανίσχυρου chipset και να δίνουν ακόμη ανώτερες επιδόσεις! Προς το παρόν, η μνήμη που αφιερώνεται στο δεύτερο texture unit είναι δυνατό να χρησιμοποιηθεί από το πρώτο.

Στον Pentium MMX 233MHz η κατάσταση δείχνει να βελτιώνεται σημαντικά υπέρ του Voodoo 2, ιδιαίτερα στα παιχνίδια με καθαρή υποστήριξη 3Dfx. Το ελάχιστο frame rate δεν δείχνει να "πέφτει" στα επίπεδα του Voodoo Graphics, όπως συμβαίνει στον Pentium MMX 133MHz.

Η απενεργοποίηση του Vsync, ειδικά όσον αφορά στο Voodoo 2, σε συστήματα με επεξεργαστή κλάσης Pentium οποιασδήποτε συχνότητας δεν μοιάζει να έχει σημαντική επίδραση στο frame rate, ώστε να δικαιολογεί μία τέτοια κίνηση. Επίσης, η τοποθέτηση δεύτερης κάρτας για λειτουργία σε SLI mode είναι αναίτια, καθώς δεν σημειώνεται σχεδόν καμία μεταβολή στο frame rate. Πέρα λοιπόν από τη δυνατότητα απεικόνισης της ανάλυσης 1.024x768 pixels με Z-buffering και τις επιδόσεις που είναι αντίστοιχες της μονής κάρτας στην ανάλυση 800x600 pixels, το SLI δεν προσφέρει κάτι το συναρπαστικό σε "low-end" συστήματα. Η κατάσταση αλλάζει άρδην στον Pentium II 333MHz. Ο πανίσχυρος επεξεργαστής της Intel μπορεί να τροφοδοτεί αδιάκοπα τις δύο κάρτες με δεδομένα, χάρη στον υψηλών επιδόσεων μαθηματικό συνεπεξεργαστή (FPU) που διαθέτει. Μπορεί οι επιδόσεις στην ανάλυση 640x480 pixels να μην αυξάνουν πάντα σε σημαντικό βαθμό, αλλά όταν η χρησιμοποιούμενη ανάλυση μεγαλώσει, οι δύο κάρτες διατηρούν εκπληκτικές τιμές frame rate, αντίθετα με τη μία που μοιάζει να "χωλαίνει". Χαρακτηριστικό της εντυπωσιακής ισχύος είναι το γεγονός ότι στην ανάλυση 1.024x768 pixels οι δύο 3D Blaster Voodoo 2 έδωσαν σαφώς ανώτερα αποτελέσματα από τη μία κάρτα στην ανάλυση 800x600 pixels. Σε μερικές δε περιπτώσεις πλησίασαν τις επιδόσεις της μονής κάρτας στην ανάλυση των 640x480 pixels! Το Turok (3Dfx έκδοση) απέδειξε πως μπορεί να υπάρξει σημαντική βελτίωση ακόμα και στην ανάλυση των 640x480 pixels, εφόσον ένα παιχνίδι χρησιμοποιεί το API Glide για

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ...

SCAN LINE INTERLEAVE (SLI)

Εάν έχετε στη διάθεσή σας δύο PCI κάρτες του ίδιου κατασκευαστή με την ίδια ποσότητα μνήμης, μπορείτε να τις διασυνδέσετε χρησιμοποιώντας το παρεχόμενο εσωτερικό καλώδιο (η αναγνώριση της δεύτερης κάρτας πραγματοποιείται αυτόματα). Ο τρόπος λειτουργίας έχει ως εξής: Η μία κάρτα επεξεργάζεται τις μονές γραμμές της εικόνας, ενώ η άλλη τις ζυγές. Θεωρητικά, οι επιδόσεις του συνόλου των δύο καρτών, που λειτουργούν στο λεγόμενο SLI mode, θα πρέπει να είναι διπλάσιες αυτές μίας κάρτας με το Voodoo 2. Δεν μπορείτε να διασυνδέσετε μία AGP κάρτα με μία PCI ανάλογων δυνατοτήτων, ενώ δεν μπορείτε να τοποθετήσετε περισσότερες από δύο κάρτες. Εάν ένα παιχνίδι περιορίζεται από την ταχύτητα του διαύλου, τότε μία AGP κάρτα μπορεί να είναι πιο γρήγορη από τις δύο PCI. Οταν όμως το παιχνίδι ζητά αυξημένη μετακίνηση pixels, οι δύο PCI κάρτες θα είναι πολύ ταχύτερες από την AGP. Στο SLI mode η μνήμη texture δεν διπλασιάζεται, οπότε εάν έχετε δύο κάρτες των 8MB, εκ των οποίων τα 4MB είναι για textures, εξακολουθείτε να έχετε λειτουργική ποσότητα 4MB, αφού το ίδιο texture αντιγράφεται στη μνήμη και των δύο καρτών.

VSYNC & ΣΥΧΝΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗΣ

Η απενεργοποίηση του Vsync συνεπάγεται ότι οι εντολές του buffer δεν κρατούνται σε αναμονή περιμένοντας το refresh rate της οθόνης, έτσι ώστε να μην "μπλοκάρεται" η κάρτα γραφικών. Οι drivers για το Voodoo 2 διαθέτουν επιλογή απενεργοποίησης του Vsync, ώστε να αυξηθούν οι επιδόσεις. Βέβαια η απενεργοποίηση του Vsync επιφέρει ένα σημαντικό -για πολλούς- μειονέκτημα: Λόγω του ότι η συχνότητα ανανέωσης (refresh rate) της οθόνης δεν προλαβαίνει να ακολουθήσει το υψηλό frame rate που παραδίδει το chipset, παρατηρείται το λεγόμενο tearing, δηλαδή "κόψιμο" της εικόνας σε γρήγορες μεταβολές του περιβάλλοντος χώρου. Το μέγιστο refresh rate που μπορεί να επιλεγεί στις κάρτες με το Voodoo 2 εντοπίζεται σε 120Hz μέχρι την ανάλυση 800x600 pixels και 85Hz στην ανάλυση 1.024x768 pixels. Οπου έχουμε λάβει μετρήσεις με το Vsync ενεργοποιημένο, το refresh rate τέθηκε στα 85Hz μέχρι την ανάλυση 800x600 pixels και στα 75Hz για την ανάλυση 1.024x768 pixels. Εξυπακούεται ότι όσο μεγαλύτερο είναι το refresh rate που επιλέγουμε τόσο περισσότερο μειώνεται το tearing που προκαλείται από την έλλειψη Vsync. Δυστυχώς, ύστερα από την τιμή των 85Hz οι drivers ανεβάζουν απευθείας στα 120Hz, τα οποία δεν υποστηρίζονται από τα περισσότερα monitors χαμηλού-μέσου κόστους. Σημειώνουμε, τέλος, πως για την απενεργοποίηση του Vsync στην Canopus Pure3D χρησιμοποιήσαμε ένα utility από το Internet, καθώς οι drivers δεν παρέχουν τη σχετική δυνατότητα.

Z-BUFFERING & ΜΕΓΙΣΤΕΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΜΕΝΕΣ ΑΝΑΛΥΣΕΙΣ

Το Z-buffering είναι μία τεχνική η οποία ελέγχει το βάθος κάθε πολύγωνου που συνθέτει ένα θέμα -από τη γωνία του παρατηρητή-, έτσι ώστε αντικείμενα που καλύπτονται από άλλα σε μια σκηνή να εμφανίζονται και να εξαφανίζονται με μεγάλη ακρίβεια καθώς ο παρατηρητής μετακινείται. Η εν λόγω τεχνική εφαρμόζεται ολοένα περισσότερο στα παιχνίδια, αλλά απαιτεί μεγαλύτερη επεξεργαστική ισχύ και επιπλέον μνήμη. Μία κάρτα με το Voodoo 2 υποστηρίζει μέγιστη ανάλυση 1.024x768 pixels, χωρίς όμως τη χρήση Z-buffer. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζεται με Z-buffer, εφόσον η κάρτα διαθέτει 4MB framebuffer, ανέρχεται σε 800x600 pixels. Εάν η κάρτα διαθέτει 2MB framebuffer, η μέγιστη ανάλυση με Z-buffer εντοπίζεται σε 640x480 pixels, όπως συμβαίνει με όλες οι κάρτες που χρησιμοποιούν το Voodoo Graphics. Φυσικά, κανένας κατασκευαστής δεν προτίθεται να βγάλει κάρτα με την ανωτέρω ποσότητα, αφού στην πλειονότητα των παιχνιδιών δεν θα είναι δυνατή η επιλογή ανάλυσης 800x600 pixels, όπου το Voodoo 2 δίνει εντυπωσιακά αποτελέσματα. Στη λειτουργία SLI το Voodoo 2 έχει στη διάθεσή του τη διπλάσια ποσότητα framebuffer (8MB) και ως εκ τούτου προσφέρει ανάλυση 1.024x768 pixels με Z-buffer.


INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Το Σύγχρονο δίκτυο.....
... ΣΑΣ ΕΝΩΝΕΙ
TOP Product CHIP
intel inside pentium
3 ΧΡΟΝΙΑ A.S. ELECTRONICS ΕΓΓΥΗΣΗ
ASG P - 200 MMX
M/B SOYO EA5 - S/512
CPU INTEL 200 MMX
16MB RAM
1.44 drive
H.D 2.1 GB FIREBALL ST.
CD-ROM TOSHIBA 24X
SVGA CARD D. STEALTH 4MB
SOUND BLASTER 16 PNP
FAX MODEM BOCA 33.600 BPS
ΗΧΕΙΑ 80WATT
K/B 104 WIN '95 - MOUSE - PAD
SOFTWARE WIN '95 ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΑ
Microsoft OEM System Builder Gold Partner
ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ
Υπογράφουμε με την τιμή μας
Τιμή χωρίς ΦΠΑ 18% και όσο διαρκεί το stock
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ - ΕΚΘΕΣΗ
Λένορμαν 166, Αθήνα, τηλ.: 5253353-345-6
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 4, τηλ.: 3828000, 3846083
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: Θηβών 248, τηλ.: 5782119
ΛΕΥΚΑΔΑ: Ιωάννου Γαζή 15, τηλ.: (0645) 22556
Ιωάννου Μελά 63-65
ΠΑΤΡΑ: Κορίνθου 47-49 τηλ.: (061) 454090
ΑΓΡΙΝΙΟ: Καζάντη 4-6, τηλ.: (0641) 47645
ΑΜΑΛΙΑΔΑ: Δημοκρίτου 3, τηλ.: (0622) 22851
E-MAIL: sales@inter-computers.gr/http://www.inter-computers.gr
Προσεχώς ΡΟΔΟΣ, ΛΑΜΙΑ, ΙΩΑΝΝΙΝΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΧΑΛΚΙΔΑ, ΘΗΒΑ

DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

Το Dark Forces II: Jedi Knight ανήκει στην κατηγορία των Doom-clones και θεωρείται από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους. Χρησιμοποιήσαμε το demo του για να διαπιστώσουμε το μέγιστο και το ελάχιστο frame rate. Ξεκινώντας το παιχνίδι πατάμε αμέσως "t" ώστε να ενεργοποιήσουμε την εισαγωγή χαρακτήρων και πληκτρολογούμε "frame rate". Στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το τρέχον frame rate. Περιμένουμε μέχρις ότου ο μαχητής κάνει μία πλήρη περιστροφή γύρω από τον εαυτό του και σημειώνουμε το μέγιστο και ελάχιστο frame rate που παρατηρείται. Το Jedi Knight χρησιμοποιεί το API Direct3D και τρέχει με τη χρήση Z-buffering σε όλες τις αναλύσεις, ενώ για τις μετρήσεις που παραθέτουμε απενεργοποιήσαμε το Vsync. Παρατηρούμε ότι στον Pentium MMX 133MHz το ελάχιστο frame rate είναι ίδιο σε όλες τις περιπτώσεις για την ανάλυση 640x480 pixels, ενώ στο αμέσως μεγαλύτερο σύστημα το Voodoo 2 κατορθώνει να αποκτήσει μία ελαφρά υπεροχή. Η λειτουργία SLI "παίρνει τα πάνω" της στον Pentium II 333MHz, όπου σημειώνει εκπληκτικές τιμές. (Το demo του παιχνιδιού μπορείτε να βρείτε στο CD-ROM του τεύχους Νοεμβρίου '97.)

Επεξεργαστής	Κάρτα Γραφικών	640x480	800x600	1.024x768
Pentium MMX 133MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	26-68 fps	26-57 fps	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	27-74 fps	26-68 fps	26-60 fps
	Canopus Pure3D	26-43 fps	-	-
Pentium MMX 233MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	39-90 fps	37-71 fps	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	39-114 fps	39-108 fps	39-81 fps
	Canopus Pure3D	33-65 fps	-	-
Pentium II 333MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	66-123 fps	47-90 fps	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	83-186 fps	78-155 fps	60-109 fps
	Canopus Pure3D	42-69 fps	-	-

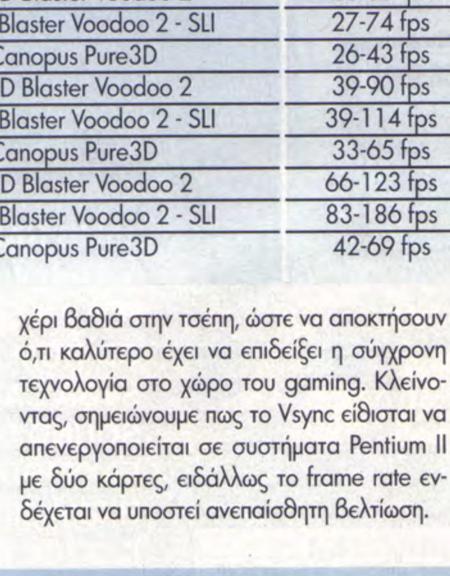
άμεση πρόσβαση στα χαρακτηριστικά του chipset. Είναι βέβαιο πως στην πράξη το SLI δεν κατορθώνει να προσφέρει σε καμία περίπτωση διπλάσιες επιδόσεις, προτείνεται ωστόσο σε όσους διαθέτουν επεξεργαστές Pentium II (κατά προτίμηση 266MHz και άνω) και είναι διατεθειμένοι να βάλουν το χέρι βαθιά στην τσέπη, ώστε να αποκτήσουν ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η σύγχρονη τεχνολογία στο χώρο του gaming. Κλείνοντας, σημειώνουμε πως το Vsync είθισται να απενεργοποιείται σε συστήματα Pentium II με δύο κάρτες, ειδάλλως το frame rate ενδέχεται να υποστεί ανεπαίσθητη βελτίωση.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η πιο καίρια ερώτηση που πρέπει να απαντηθεί είναι το εάν ο ευτυχής κάτοχος μίας κάρτας με το Voodoo Graphics αξίζει να την "αναβαθμίσει" προσθέτοντας το Voodoo 2. Πολλοί θα αναρωτηθείτε ενδεχομένως τι μας χρειάζονται τα εκτός πραγ-

FORSAKEN

Το Forsaken είναι ένα εντυπωσιακό Descent-clone παιχνίδι που αναμένεται πώς και πώς από τους φίλους του είδους. Τα εκπληκτικά γραφικά του και τα ασυναγώνιστα ειδικά εφέ δεν απαιτούν μεγάλη υπολογιστική ισχύ, όπως απέδειξαν οι δείκτες που αποκομίσαμε από το demo του παιχνιδιού. Για να δείτε το frame rate επιλέγετε "play demo" και, αφού η μέτρηση ολοκληρωθεί, επιστρέφετε στην ίδια επιλογή, όπου πλέον έχει καταγραφεί ο μέσος όρος. Η μέγιστη ανάλυση που μπορούσε να επιλεγεί από το demo που είχαμε στη διάθεσή μας

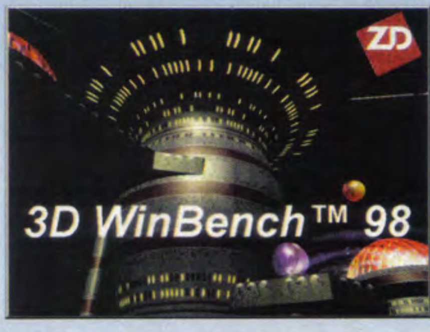


ήταν 640x480 pixels. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το API Direct3D και διαθέτει βελτιστοποιημένο κώδικα για το Voodoo 2. Από ό,τι μπορούμε να παρατηρήσουμε, η απενεργοποίηση του Vsync στο Voodoo 2 δεν παίζει σχεδόν κανέναν ρόλο σε συστήματα χαμηλής ισχύος, ενώ στον Pentium II 333MHz η διαφορά είναι εμφανής. Επίσης, δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι υφίσταται διαφορά με τη λειτουργία δύο CL 3D Blaster Voodoo 2 σε SLI mode. (Το demo του παιχνιδιού μπορείτε να βρείτε στο CD-ROM του τεύχους Μαρτίου '98.)

Κάρτα Γραφικών (640x480)	Pentium - MMX 133MHz με Vsync / χωρίς Vsync	Pentium - MMX 233MHz με Vsync / χωρίς Vsync	Pentium II 333MHz με Vsync / χωρίς Vsync
Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2	42 fps / 42 fps	56 fps / 60 fps	80 fps / 114 fps
Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	42 fps / 42 fps	57 fps / 60 fps	81 fps / 119 fps
Canopus Pure3D	34 fps / 34 fps	40 fps / 50 fps	41 fps / 60 fps

3D WINBENCH 98

Το 3D Winbench 98 της Ziff & Davies χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση των επιδόσεων των 3D επιταχυντών στο API Direct3D της Microsoft. Το εν λόγω benchmark παρουσιάζει έναν γενικό δείκτη ταχύτητας αλλά και ποιότητας. Το Voodoo 2 υποστήριξε περισσότερα ποιοτικά χαρακτηριστικά από ό,τι το Voodoo Graphics και ως εκ τούτου οι σχετικοί δείκτες σημείωσαν περαιτέρω αύξηση. Το 3D Winbench 98 δεν λειτουργεί με το Vsync απενεργοποιημένο και για το λόγο αυτόν οι επιταχυντικές ικανότητες του Voodoo 2 "περιορίστηκαν" σε κάποιον βαθμό. Σημειώνουμε, τέλος, πως χρησιμοποιείται η τεχνική Z-buffering.



Επεξεργαστής	Κάρτα Γραφικών	640x480	800x600	1.024x768
Pentium - MMX 133MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	250	249	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	249	250	250
	Canopus Pure3D	189	-	-
Pentium - MMX 233MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	388	384	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	388	385	387
	Canopus Pure3D	288	-	-
Pentium II 333MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	609	576	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	724	722	697
	Canopus Pure3D	412	-	-

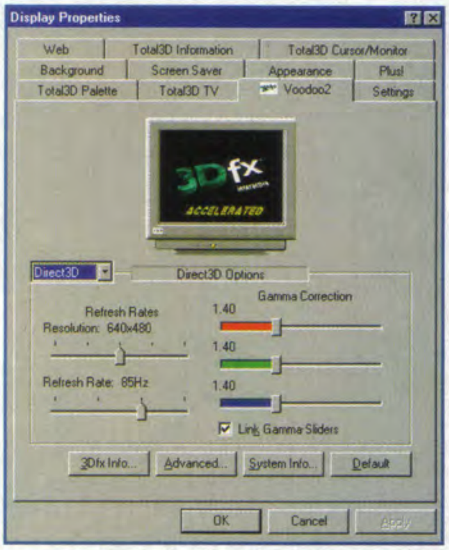
QUAKE II

Το Quake II δεν χρειάζεται συστάσεις, αφού είναι ένα παιχνίδι που θέτει τα δικά του standards. Η "μηχανή" του χρησιμοποιεί το API OpenGL για πρόσβαση στα χαρακτηριστικά των 3D επιταχυντών, ενώ διαθέτει ειδική έκδοση OpenGL για τα chipsets της 3Dfx Interactive, που συνεργάζεται με το Glide ώστε να προσφέρει την καλύτερη δυνατή απόδοση. Για να δούμε το frame rate επιλέγουμε "Options" από το κεντρικό menu και μετά "Go to console". Εκεί πληκτρολογούμε "timedemo 1" και ύστερα "demomap demo1.dm2". Οταν η μέτρηση ολοκληρωθεί και αφού την επαναλάβουμε (ώστε τα δεδομένα να έχουν περάσει ήδη στη μνήμη και να μη "διαβάζει" ο σκληρός δίσκος), καταγράφουμε το frame rate που εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Χάρη στην υποστήριξη multitexturing, το Quake II χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τα δύο texture units του Voodoo 2, με αποτέλεσμα οι επιδόσεις να εκτινάσσονται στα ύψη. Από ό,τι μπορείτε να διαπιστώσετε, στον Pentium II 333MHz το Voodoo 2 είναι περισσότερο από δύο φορές ταχύτερο σε κάθε ανάλυση από το Voodoo Graphics στην ανάλυση των 640x480 pixels! Τα μελλοντικά παιχνίδια με υποστήριξη 3Dfx που θα χρησιμοποιούν multitexturing θα προσφέρουν ανάλογα μεγαλύτερες επιδόσεις.



Επεξεργαστής	Κάρτα Γραφικών	640x480		800x600		1024x768	
		με Vsync	χωρίς Vsync	με Vsync	χωρίς Vsync	με Vsync	χωρίς Vsync
Pentium - MMX 133MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	27 fps	27 fps	26,9 fps	26,9 fps	-	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	26,8 fps	27 fps	26,9 fps	26,8 fps	26,7 fps	26,7 fps
	Canopus Pure3D	20 fps	20,1 fps	-	-	-	-
Pentium - MMX 233MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	39,7 fps	40,4 fps	37,1 fps	38,9 fps	-	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	40,1 fps	39,2 fps	40,4 fps	40 fps	38,7 fps	39,4 fps
	Canopus Pure3D	20,9 fps	23,2 fps	-	-	-	-
Pentium II 333MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	61 fps	70,7 fps	41,3 fps	55,9 fps	-	-
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	68,2 fps	73,5 fps	64,8 fps	72,7 fps	45,6 fps	63,5 fps
	Canopus Pure3D	21,8 fps	28,5 fps	-	-	-	-

ματικότητας frame rates που επιτυγχάνει το νέο chipset, δεδομένου του ότι το ανθρώπινο μάτι είναι σχεδόν αδύνατο να αντιληφθεί τις όποιες διαφορές πέρα από τα 40fps. Η απάντηση στο ανωτέρω ερώτημα είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ισχύ του υπολογιστή που διαθέτετε και πιστεύουμε ότι οι πίνακες που παραθέτουμε μπορούν να σας οδηγήσουν στη σωστή απόφαση. Εμείς πρέπει ωστόσο να τονίσουμε πως το γεγονός ότι πολλά παιχνίδια δίνουν μέσο όρο άνω των 30fps δεν σημαίνει πως δεν μπορεί να "πέσουν" ακόμα και στα 10fps, όταν υπάρχει μεγάλη "κίνηση" γραφικών. Εάν, δε, αποφασίσετε να αφήσετε ενεργοποιημένο το Vsync -ώστε να μην παρουσιάζεται tearing-, το frame rate μειώνεται σημαντικά. Επίσης, δεν πρέπει να αγνοείται το γεγονός πως το Voodoo 2 κατασκευάστηκε με στόχο να επιταχύνει τα παιχνίδια της επόμενης γενιάς που ενδεχομένως θα διαθέτουν πολύ ανώτερα γραφικά και θα απαιτούν τρομακτικά μεγαλύτερη υπολογιστική ισχύ. Για όσους βέβαια ασχολούνται εντατικά με παιχνίδια παντός είδους (αφού ακόμα και τα adventures θα αρχίσουν να χρησιμοποιούν 3D επιταχυντές) και δεν διαθέτουν μία κάρτα με το Voodoo Graphics, η αγορά της 3D Blaster Voodoo 2 (ή οποιασδήποτε άλλης κάρτας με το εξεταζόμενο chipset) επιβάλλεται. Προτείνουμε ωστόσο την έκδοση των 8MB που δεν διαθέτει μειωμένες επιδόσεις σε σχέση με το μοντέλο που είχαμε στη διάθεσή μας, αφού κανένα παιχνίδι δεν εκμεταλλεύεται -προς το παρόν- τα επιπλέον 4MB που προσφέρονται για την αποθήκευση textures και ούτε αναμένεται κάτι τέτοιο μέχρι τα τέλη του '98. Η νέα εποχή του gaming για τα PCs έχει πλέον μπει για τα καλά στη ζωή μας και είναι δύσκολο να μείνουμε αμέτοχοι στις προσταγές της νέας τεχνολογίας...



Σημείωση: *Ο Pentium MMX 133MHz είναι ένας Pentium MMX 166MHz με ρύθμιση σε χαμηλότερη συχνότητα λειτουργίας. Οι επιδόσεις που δίνει, λόγω της ισχυρής FPU, είναι περίπου αντίστοιχες με αυτές ενός AMD K6 166MHz ή ενός Cyrix 6x86MX 200MHz. Κατά τις μετρήσεις της 3D Blaster Voodoo 2 δεν ενεργοποιήσαμε την επιλογή "Advanced Texture Filtering" που βελτιώνει την ποιότητα αλλά ρίχνει σε μικρό ποσοστό την ταχύτητα, ώστε να έχουμε άμεση σύγκριση με την Canopus Pure3D. Η τελευταία αποτελεί την ταχύτερη υλοποίηση του Voodoo Graphics και συνοδεύεται από 6MB μνήμη EDO DRAM, αντίθετα με την πλειονότητα των ανταγωνιστικών μοντέλων που αρκούνται σε 4MB. Σημειώνουμε, τέλος, πως οι μελλοντικοί drivers για το Voodoo 2 αναμένεται να αυξήσουν περαιτέρω τις επιδόσεις.*

PC

VOODOO 2

ΤΙΜΗ: 87.000 ΔΡΧ. + ΦΠΑ (έκδοση 12MB)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PENTIUM 90MHz, 16MB RAM, WINDOWS 95

TUROK



Το Turok είναι ένα παιχνίδι που προέρχεται από την παιχνιδομηχανή Ultra64 της Nintendo, αλλά στο PC φανερώνει τον καλύτερο εαυτό του. Το demo που είχαμε στη διάθεσή μας (έκδοση 1.01) διαθέτει "καθαρή" υποστήριξη 3Dfx μέσω του Glide, ενώ υποστηρίζει και το Direct3D. Ως εκ τούτου, μπορούμε να παρατηρήσουμε και τις διαφορές των δύο APIs τόσο στις επιδόσεις όσο και στην ποιότητα. Η 3Dfx έκδοση περιορίζεται στην ανάλυση των 640x480 pixels, ενώ η Direct3D έκδοση ανεβαίνει μέχρι τα 800x600 pixels. Σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει να συγκρίνουμε το frame rate του demo με αυτό που παράγει το ολοκληρωμένο παιχνίδι. Στην 3Dfx έκδοση παρατηρούμε ότι το Voodoo 2 στον Pentium MMX 233MHz είναι ταχύτερο από ό,τι το Voodoo Graphics στον Pentium II 333MHz. Επίσης, παρ' ότι η ανάλυση είναι σχετικά χαμηλή, οι δύο κάρτες σε SLI προσφέρουν σαφώς ανώτερες επιδόσεις στον Pentium II. Στην Direct3D έκδοση οι επιδόσεις είναι αρκετά χαμηλότερες, αλλά για άλλη μία φορά το Voodoo 2 προσφέρει πολύ υψηλότερες επιδόσεις από το Voodoo Graphics στον Pentium II.

Επεξεργαστής	Κάρτα Γραφικών	640x480	
		με Vsync	χωρίς Vsync
Pentium - MMX 133MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	37,5 fps	37,4 fps
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	37,5 fps	37,5 fps
	Canopus Pure3D	30 fps	30,1 fps
Pentium - MMX 233MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	55,5 fps	55,9 fps
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	56,8 fps	58,6 fps
	Canopus Pure3D	34 fps	39,8 fps
Pentium II 333MHz	CL 3D Blaster Voodoo 2	62,2 fps	89,1 fps
	CL 3D Blaster Voodoo 2 - SLI	91 fps	136,1 fps
	Canopus Pure3D	35,1 fps	53 fps

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER

Το Σύγχρονο δίκτυο... ΣΑΣ ΕΝΩΝΕΙ

COMPUTERS
COMPAQ DESKPRO
- P166
- P166 MMX

NOTEBOOKS
- DUAL MONO
- DUAL COLOR
- OLIVETTI ECHOS 133D
- COMPAQ ARMADA 1520
- COMPAQ ARMADA 1550T
- COMPAQ ARMADA 7330T
- TOSHIBA 210 CS

PRINTERS HP
- HP 340 COLOR
- 630x300 dpi
- HP 400 COLOR
- 600x300 dpi
- HP 670 c
- 600x600 dpi
- HP 690 c
- 600x600 dpi
- HP 870 cxi
- 600x600 dpi

PRINTERS EPSON
- STYLUS 200
- STYLUS 400
- STYLUS 600
- STYLUS 800
- STYLUS PHOTO
- STYLUS 1000
- STYLUS 1520

PRINTERS CANON
- BJC-80
- BJC-250
- BJC-4300
- BJC-4650

PRINTERS LEXMARK
- LEXMARK
- LEXMARK

CPU-CYRIX
- P200 +

Υπογράφουμε με την τιμή μας

MONITORS
- AXION 14" LR-NJ
- AXION 15" DIG
- SONY 1000SX 15"
- SONY 1000SF 15"
- HITACHI CM 500 15"
- HITACHI CM 620 17"
- NOKIA 449 XA 15"
- NOKIA 447 V 17"
- PHILIPS 1055 15"
- PHILIPS 17A 17"
- DAEWOO 1511 B
- DAEWOO 1509 B

MOTHERBOARDS
QDI ΠΡΟΣΦΟΡΑ
- SOYO 5EA5/S
- SOYO 5BT5/512
- SOYO 5XB5/512
- SOYO 5VM5/512
- SOYO 5XAE5/512
- SOYO 5XA5/512
- SOYO 5Y6FA/PRO
- SOYO 5Y6KB/P II

VGA CARDS
- 3D 2200
- 3D 2240
- 3D 2240 PRO
- MONSTER
- MILLENIUM 4MB
- MILLENIUM 8MB

SOUND CARDS - CD-ROMs
- SOUNDBLASTER 16 (OEM)
- SOUNDBLASTER 16
- SOUNDBLASTER 64
- SOUNDBLASTER 64 GOLD
- BTC 16BIT
- BTC WAVE TABLE
- BTC CD-ROM 16x
- BTC CD 24x
- TOSHIBA 24x
- HXEIA 50W
- HXEIA 80W
- HXEIA 220W
- HXEIA 300W

Υπογράφουμε με την τιμή μας

HARD DISKS
- QUANTUM ST 1.6
- QUANTUM ST 2.1
- QUANTUM ST 3.2
- QUANTUM ST 4.3
- QUANTUM ST 6.5
- SEAGATE 1.2 GB
- ZIP IOMEGA 100MB
- IOMEGA INT. 100MB
- DITTO 2 GB INT.

FAX/MODEMS
- U.S. ROBOTICS 33.600
- MICROCOM 33.600
- MOTOROLA 56K INT.
- MOTOROLA 56K EXT.
- ΒΟΚΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

CPU INTEL
- 133 MMX
- 166 MMX
- 200 MMX
- 233 MMX
- PRO-200
- P II-233
- P II-266
- P II-300

CPU-AMD
- K6-166
- K6-200
- K6-233

ΔΙΑΦΟΡΑ
- DRIVE 1.44
- K/B 104 WIN 95
- MOUSE-PAD
- PRINTER CABLE
- RAM 8MB
- RAM 16MB
- RAM 32MB
- DIM 16MB

U.P.S.
- 500 VA
- 1000 VA
- ON LINE
- L500 VA

Υπογράφουμε με την τιμή μας

Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
Διακανονισμός έως 36 μήνες για ιδιώτες και 60 μήνες για επαγγελματίες.

ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ - ΕΚΘΕΣΗ: Λένορμαν 166, Αθήνα, τηλ.: 5253353-345-6

ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 4, τηλ.: 3828000, 3846083 - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: Θηβών 248, τηλ.: 5782119 - ΛΕΥΚΑΔΑ: Ιωάννου Γαζή 15, τηλ.: (0645) 22556, Ιωάννου Μελά 63-65 - ΠΑΤΡΑ: Κορίνθου 47-49, τηλ.: (061) 454090 - ΑΓΡΙΝΙΟ: Καζάντη 4-6, τηλ.: (0641) 47645 - ΑΜΑΛΙΑΔΑ: Δημοκρίτου 3, τηλ.: (0622) 22851

e-mail: sales@inter-computers.gr http://www.inter-computers.gr

πριν αγοράσετε

Η πρώτη κάρτα για 3-D που υλοποιεί το πανίσχυρο chipset Voodoo 2 της 3Dfx Interactive είναι πλέον γεγονός από την Creative Labs και ονομάζεται 3D Blaster Voodoo 2. Στις 11 Μαρτίου ο μεγαλύτερος κατασκευαστής καρτών ήχου ανακοίνωσε την προσθήκη συνοδευτικού software αποκλειστικά για το μοντέλο των 8MB, που περιλαμβάνει πλέον τις πλήρεις εκδόσεις των παιχνιδιών Ultim@te Race Pro, Incoming και G-Police. Το Ultim@te Race Pro από τη MultiProse είναι ένα action racing game αποκλειστικά για την κάρτα της Creative Labs, αφού ακόμα δεν έχει κάνει την εμφάνισή του στην αγορά. Το Incoming της Rage Software είναι ένα shoot'em up με εντυπωσιακά γραφικά, ενώ το G-Police της Psygnosis ανήκει στην κατηγορία των flight simulators. Αξίζει τέλος να σημειωθεί πως το νέο software δεν αυξάνει την τιμή της κάρτας.

Του Ιάσονα Δούζα

Οι νέοι drivers για το Voodoo 2 (έκδοση 06/03/98) βελτιώνουν ελαφρά τις επιδόσεις σε σύγκριση με αυτούς που συναντώνται στο CD-ROM της 3D Blaster Voodoo 2. Κυρίως όμως επιλύουν μερικά προβλήματα συμβατότητας και διορθώνουν ορισμένα bugs. Τα παιχνίδια που πλέον λειτουργούν σωστά με τους νέους drivers είναι τα εξής: Flying Corps Gold, Ultimate Race Pro, Wing Commander Prophecy και Tomb Raider. Ενα άλλο χαρακτηριστικό που συναντάμε στη νέα έκδοση των drivers ονομάζεται "triple color buffering" και αφορά στα παιχνίδια με υποστήριξη 3Dfx (Glide). Σύμφωνα με την 3Dfx Interactive, εάν ενεργοποιήσουμε το εν λόγω χαρακτηριστικό, το tearing που προκαλεί η έλλειψη Vsync εμφανίζεται μειωμένο. Ωστόσο πολλά παιχνίδια αντιμετωπίζουν προβλήματα ύστερα από την ενεργοποίησή του, με αποτέλεσμα να μη "συμπεριφέρονται" σωστά.

Τα παιχνίδια που προς το παρόν δεν τρέχουν καθόλου ή έχουν προβλήματα με το Voodoo 2 -ωστόσο σύντομα αναμένονται patches για τα περισσότερα από αυτά- είναι τα εξής: Air Warrior III, Flight Unlimited II, X-Wing vs TIE Fighter, Carmageddon, Nuclear Strike, Outlaws, Twisted Metal 2, F/A 18 Hornet Demo, F16 Fighting Falcon, Die by the Sword Demo, Montezuma's Return Demo, Hind, Apache Longbow, Pandemonium, Dreams to Reality και Front Line Fighters.

Πολλά παιχνίδια που υποστηρίζουν 3Dfx μέσω Glide συνηθίζουν να διατηρούν αντίγραφα του αρχείου glide2x.dll, τα οποία τοποθετούν στον ίδιο κατάλογο με το εκτελέσιμο αρχείο. Το Voodoo 2 απαιτεί την έκδοση 2.5 ή μεγαλύτερη του Glide ώστε να λειτουργήσει. Καθώς όμως τα συγκεκριμένα παιχνίδια διαθέτουν μικρότερη έκδοση στον ίδιο κατάλογο, επιχειρούν να τη χρησιμοποιήσουν, με αποτέλεσμα να μη λειτουργούν. Η λύση στο πρόβλημα έχει ως εξής: Κάνετε αναζήτηση σε ολόκληρο το δίσκο σας πληκτρολογώντας "glide*.dll" και αφαιρείτε όλα τα επιπλέον αρχεία, εκτός βέβαια από όσα βρίσκονται στον κατάλογο "Windows\System". Ετσι όλα τα παιχνίδια θα αναγκάζονται να χρησιμοποιούν την έκδοση 2.5 του Glide. Φυσικά μπορείτε να σβήσετε και επιλεκτικά το συγκεκριμένο αρχείο από τον κατάλογο ενός παιχνιδιού. Στην κατηγορία των παιχνιδιών που διαθέτουν το ανωτέρω πρόβλημα υπάγονται οι εξής τίτλοι: Croc, Incubation, Formula 1, Nightmare Creatures, POD, F1 Racing Simulation.

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές τα ακόλουθα παιχνίδια λειτουργούν πλέον στο Voodoo 2 με την προσθήκη του πιο πρόσφατου patch: Myth, Uprising, F22 Air

Dominance Fighter, Joint Strike Fighter, Nascar 2 3Dfx, Descent 2, F/A-18 Korea, Andretti Racing (με ενεργοποίηση της επιλογής περιορισμού της μνήμης για textures) και Moto Racer.

Εάν ένα παιχνίδι με 3Dfx υποστήριξη είναι πολύ παλιό, ενδέχεται να χρησιμοποιεί έκδοση του Glide μικρότερη της 2.1. Για να λειτουργήσουν τα περισσότερα από τα παιχνίδια του είδους, μπορείτε να τοποθετήσετε στο autoexec.bat τις γραμμές που ακολουθούν, οι οποίες καλούνται "transitional environment variables". Τα παιχνίδια που ανήκουν στη συγκεκριμένη κατηγορία και λειτουργούν ύστερα από την προσθήκη των σχετικών γραμμών είναι τα εξής: EF2000 v2.0, Mechwarrior 2: Mercenaries 3Dfx
Interactive Edition, Starfighter 3000 και X-Car.

```
set SST_GRXCLK=90
set SST_FT_CLK_DEL=0x4
set SST_TF0_CLK_DEL=0x6
set SST_TF1_CLK_DEL=0x6
set SST_VIN_CLKDEL=0x1
set SST_VOUT_CLKDEL=0x0
set SST_TMUMEM_SIZE=2
```

Τα παιχνίδια που δεν είναι δυνατό να υποστηριχθούν από το Voodoo 2, λόγω του ότι χρησιμοποιούν έκδοση του Glide μικρότερη της 2.1 και δεν λειτουργούν με τα "transitional environment variables", είναι τα ακόλουθα: Battle Arena Toshinden, Jetfighter III: Platinum Edition, Scorched Planet, VRSoccer '96 και Whiplash.

Τα δημοφιλή παιχνίδια της Electronic Arts, FIFA 98 και NBA Live 98, δεν αναγνωρίζουν το Voodoo 2 κατά την εγκατάσταση και ως εκ τούτου δεν ενεργοποιούν την υποστήριξη 3Dfx. Η διόρθωση του προβλήματος μπορεί να πραγματοποιηθεί από το χρήστη με μεγάλη ευκολία: Αρκεί να τοποθετήσετε την παράμετρο "-3Dfx" στην command line του εικονιδίου, ώστε να "εξαναγκάσετε" τη σχετική υποστήριξη. Ωστόσο το FIFA 98 παρουσιάζει τυχαία κολλήματα σε ορισμένα συστήματα.
Παρόμοιο πρόβλημα εντοπίζεται και στο παιχνίδι Need for Speed II SE του ίδιου κατασκευαστή. Επειδή το Voodoo 2 δεν αναγνωρίζεται, το NFS II δεν αντιγράφει το αρχείο για υποστήριξη 3Dfx κατά την εγκατάσταση. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να αντιγράψετε το αρχείο "nfs2sea.exe" από το root directory του CD-ROM στον κατάλογο όπου έχετε εγκαταστήσει τα αρχεία του παιχνιδιού και ύστερα να εκτελέσετε το συγκεκριμένο αρχείο.

Η Pure3D της νεοϊδρυθείσας αμερικανικής εταιρίας Canopus -το όνομα της οποίας έχει ήδη αποκτήσει ιδιαίτερη αίγλη χάρη στα κορυφαία προϊόντα της- είναι μία κάρτα για την επιτάχυνση τρισδιάστατων γραφικών που χρησιμοποιεί το chipset Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive. Περιλαμβάνει 6MB μνήμη EDO DRAM (τα περισσότερα ανταγωνιστικά μοντέλα αρκούνται σε 4MB), ενώ διαθέτει TV-out (σε υποδοχές Composite και S-video) για σύνδεση με την τηλεόραση και την απεικόνιση σε ανάλυση έως 800x600 pixels με 60Hz refresh rate. Υποστηρίζει σήμα PAL και NTSC, παρέχει ταυτόχρονο σήμα στο monitor και την τηλεόραση, ενώ εντοπίζει αυτόματα την ύπαρξη της τελευταίας.



Εάν δεν θέλετε τα προβλήματα συμβατότητας του Voodoo 2, η Pure3D αποτελεί την καλύτερη υλοποίηση του Voodoo Graphics και διατίθεται από το κατάστημα "Point" (τηλ.: 8813935) στην τιμή των 70.000 δραχμών περίπου, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Το δεύτερο προϊόν της Canopus είναι μία ολοκληρωμένη κάρτα γραφικών που βασίζεται στον γνωστό -για τις κορυφαίες επιδόσεις του- επεξεργαστή Riva 128 της nVidia. Συνοδεύεται από μνήμη μεγέθους 4MB και τύπου SGRAM, ενώ το εσωτερικό στον επεξεργαστή RAM DAC διαθέτει συχνότητα λειτουργίας 230MHz, επιτρέποντας έτσι να γίνουν πράξη υψηλές τιμές refresh rate σε κάθε ανάλυση και βάθος χρώματος. Η Total3D 128V -όπως είναι το όνομα της νέας κάρτας- διαθέτει δύο εισόδους και ισάριθμες εξόδους τηλεοπτικού σήματος (σε S-Video και Composite), που υποστηρίζουν τις προδιαγραφές PAL και NTSC. Ακόμη, είναι η μοναδική κάρτα γραφικών με το nVidia Riva 128 που μπορεί να δώσει τηλεοπτικό σήμα 60Hz με μέγιστη ανάλυση 800x600 pixels και ταυτόχρονη προβολή στο monitor και την τηλεόραση. Επιπλέον, μπορεί να συνδεθεί απευθείας με την τηλεόραση δίχως την ύπαρξη monitor, αφού αντιλαμβάνεται και εναλλάσσει αυτόματα το σήμα. Η κάρτα διατίθεται από το κατάστημα Point, στην τιμή των 77.000 δραχμών περίπου, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.





Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΑΣΗ

Αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής

Οι αλυσίδες καταστημάτων αποτελούν αναμφισβήτητα μία τάση στο σύγχρονο shopping που καθημερινά γνωρίζει ολοένα μεγαλύτερη διάδοση. Οπως είναι φυσικό, η Πληροφορική δεν θα μπορούσε να μείνει έξω από αυτή την τάση. Αυτόν το μήνα, λοιπόν, το "PC Master" σας προσφέρει μια πολυσέλιδη παρουσίαση των σημαντικότερων αλυσίδων καταστημάτων Πληροφορικής, που πιστεύουμε πως θα βρείτε ενδιαφέρουσα.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Το 1995 ήταν έτος-σταθμός στην εξέλιξη των προσωπικών υπολογιστών. Η εμφάνιση των Windows 95, ενός γραφικού λειτουργικού συστήματος με αυξημένες multimedia δυνατότητες, έκανε πολύ κόσμο να ασχοληθεί με τους υπολογιστές. Η φιλικότητα του νέου λειτουργικού άλλαξε άρδην την εικόνα που είχαν (όχι τελείως άδικα) οι αμύητοι για τους υπολογιστές που λειτουργούσαν κάτω από DOS. Οι τεχνολογικές εξελίξεις βοήθησαν σημαντικά προς αυτή την κατεύθυνση, αφού τα πολυμέσα και το Internet άρχισαν να γίνονται ολοένα πιο απαραίτητα για ένα σύστημα. Σήμερα δύσκολα μπορούμε να φανταστούμε έναν PC χωρίς multimedia. Ετσι λοιπόν, ο συνδυασμός της φιλικότητας με τις τεράστιες δυνατότητες για ενημέρωση, εκπαίδευση, πληροφόρηση αλλά και διασκέδαση έχει καταστήσει τα PCs είδος μαζικής κατανάλωσης.

Ούτως ή άλλως, η εποχή των λίγων και "μυημένων" που ασχολούνταν με τους υπολογιστές έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Ο αριθμός των ανθρώπων που διαθέτουν υπολογιστή αυξάνεται συνεχώς, όπως συνεχώς αυξάνονται και οι ανάγκες τους για υποστήριξη και service. Τα προϊόντα τα σχετικά με τους υπολογιστές έχουν γίνει πλέον ευρείας κατανάλωσης. Το δε "πολύπαθο" κέντρο όχι μόνο παρουσιάζει δυσκολίες ως προς το να καλύψει τόσο μεγάλες ανάγκες αλλά επιπλέον οι ίδιοι οι καταναλωτές φαίνεται ότι προτιμούν λύσεις που βρίσκονται πιο κοντά στον τόπο κατοικίας τους και μπορούν να ικανοποιήσουν όλες τις απαιτήσεις τους. Ειδικά αυτές οι απαιτήσεις έχουν να κάνουν περισσότερο με την άγνοια ή την περιορισμένη πείρα αυτών των νέων χρηστών, οι οποίοι "μπήκαν" στο χώρο ξαφνικά και χρειάζονται ανάλογη προσοχή και φροντίδα.



ΑΛΥΣΙΔΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

Οι μεγάλες εταιρίες του χώρου της Πληροφορικής έχουν πιάσει το σφυγμό της αγοράς και προχωρούν η μία μετά την άλλη στη δημιουργία αλυσίδων καταστημάτων σε όλη την επικράτεια, προκειμένου να μπορέσουν να καλύψουν καλύτερα τις ανάγκες των καταναλωτών. Προσπαθούν έτσι να βρίσκονται όλο και πιο κοντά στον πελάτη λιανικής, ο οποίος χρειάζεται ένα σημείο αναφοράς για να βρει υποστήριξη στην ενασχόληση με τους υπολογιστές, είτε πρόκειται για χόμπι είτε για επαγγελματική ανάγκη. Αλλωστε η ανάπτυξη των προσωπικών υπολογιστών δεν περιορίζεται αποκλειστικά στην Αθήνα (ή έστω στην Αττική) αλλά επεκτείνεται σε όλη την Ελλάδα. Οι χρήστες της επαρχίας πάντοτε εξέφραζαν παράπονα ότι οι εταιρίες της Πληροφορικής δεν τους έδιναν την ανάλογη προσοχή, με αποτέλεσμα να αναγκάζονται να προσέρχονται στην Αθήνα για να βρουν ό,τι χρειάζονταν. Το γεγονός αυτό αποθάρρυνε τους χρήστες που κατοικούσαν εκτός Αθηνών και δεν τους διευκόλυνε στις αγορές και τις αναβαθμίσεις τους. Η δημιουργία επώνυμων υποκαταστημάτων σε διάφορα μέρη της Ελλάδας αλλά και στα περίχωρα της Αθήνας έχει καταστήσει σαφές ότι η αποκέντρωση είναι το "κλειδί" και η πορεία του μέλλοντος.

SILICON STAR
Θεόδωρος Κουτράκος (Πρόεδρος & Διευθύνων Σύμβουλος)



PC Master: *Πόσα καταστήματα διαθέτει η "Silicon Star" και πώς αυτά λειτουργούν;*

Θεόδωρος Κουτράκος: Από το 1995 μέχρι σήμερα έχουμε δημιουργήσει 10 καταστήματα, ενώ μέσα στο 1998 ετοιμάζουμε ακόμη δύο. Ολα μας τα καταστήματα έχουν δημιουργηθεί με την πρακτική του franchise. Απαραίτητη προϋπόθεση για να συνεργαστούμε με κάποιον franchisee είναι να γνωρίζει πολύ καλά το αντικείμενο. Ενώ είναι αρκετά εύκολο να ανοίξουμε νέα καταστήματα, η δυσκολία εντοπίζεται στα πρόσωπα που θα τα αναλάβουν και στην υποστήριξη που μπορούν να προσφέρουν στον πελάτη. Για αυτό το λόγο κάθε κατάστημα έχει ειδικό τμήμα service, το οποίο μπορεί να βοηθήσει τον πελάτη, σε συνεργασία και με την έδρα.

PCM: *Τι είναι αυτό που κάνει τη Silicon Star να ξεχωρίζει;*

Θ.Κ.: Οσον αφορά στους υπολογιστές που συναρμολογούμε, ήμαστε οι πρώτοι που προσφέραμε τριετή εγγύηση και αναγκάσαμε την υπόλοιπη αγορά να μας ακολουθήσει. Κριτήριό μας δεν είναι τόσο η τιμή όσο η ποιότητα, αφού τον καταναλωτή τον ενδιαφέρει πρωτίστως να διαθέτει ένα μηχάνημα που θα δουλεύει πάντα αξιόπιστα.

PCM: *Ποια τα μελλοντικά σχέδιά σας;*

Θ.Κ.: Ετοιμάζουμε μια θυγατρική εταιρία, η οποία θα ονομάζεται Silicon Phone, με αιχμή του δόρατος την κινητή τηλεφωνία μέσω του τρίτου παροχέα, της Cosmote. Εκείνα που μας ενδιαφέρουν παράλληλα είναι η απόκτηση τεχνογνωσίας και η ανάπτυξη συνεργασιών πάνω σε θέματα ψηφιακής μεταφοράς δεδομένων, ασύρματων δικτύων κ.λπ. Υπάρχει πιθανότητα να ασχοληθούμε και με τις κονσόλες, όμως αν πρόκειται να προχωρήσουμε σε αυτό το βήμα προτιμούμε να το κάνουμε καλά ή να μην το κάνουμε καθόλου.

Η ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ

Ο καταναλωτής πού βρίσκεται μέσα σε όλα αυτά; Τελικά οι συγκεκριμένες εξελίξεις είναι προς το συμφέρον του ή πρόκειται να του προκαλέσουν περισσότερα προβλήματα; Τι ευχέρειες μπορούν να του εξασφαλίσουν οι αλυσίδες καταστημάτων;

Προτού αναφερθούμε στα ειδικά πλεονεκτήματα που μπορεί να αποκομίσει ο πελάτης από τα δίκτυα καταστημάτων, είναι χρήσιμο να επισημάνουμε την "κακοδαιμονία" του χώρου της Πληροφορικής, στον οποίο -ακριβώς επειδή στα πρώτα βήματά του ήταν περιορισμένος- είχαν παρεισφρήσει και άνθρωποι χωρίς ιδιαίτερη γνώση του αντικειμένου. Μέσα από τις στήλες "Street Test" και "User Power" έχουμε διαβάσει αρκετά παράπονα χρηστών αλλά και των υπεύθυνων συντακτών μας σχετικά με τα προβλήματα εξυπηρέτησης, αξιοπιστίας και υποστήριξης κάποιων εταιριών που διεκδικούν την προσοχή μας.

Με τη δημιουργία δικτύων καταστημάτων από τις μεγάλες εταιρίες το computer shop αλλάζει πρόσωπο, γίνεται φιλικότε-

MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Σταυρούλα Τουρνάκη (Marketing Manager)



PC Master: *Πώς λειτουργούν τα καταστήματα του δικτύου "Multirama";*

Σταυρούλα Τουρνάκη: Τα καταστήματα "Multirama" (υπερκαταστήματα Πληροφορικής) είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά σε σχεδίαση, με μεγάλους, ευχάριστους χώρους, όπου ο πελάτης μπορεί να βρει τα πάντα που αφορούν στον ευρύτερο χώρο της Πληροφορικής. Τα καταστήματά μας χωρίζονται στα εξής τέσσερα τμήματα:

- Hardware, όπου υπάρχει όλη η γκάμα σε PCs, laptops, εκτυπωτές, κάρτες ήχου κ.ά. καθώς και πληθώρα μικροπεριφερειακών και αναλώσιμων, αρκετή να καλύψει κάθε απαίτηση,
- Software, με τη μεγαλύτερη ποικιλία σε CD-ROMs, η οποία καλύπτει όλους τους τομείς ενδιαφέροντος για τον home user οποιασδήποτε ηλικίας αλλά και για τον επαγγελματία χρήστη,
- Videogames και Consoles, με πλήρη κάλυψη σε software και hardware για κονσόλες, και
- Internet, με την καλύτερη πληροφόρηση για τον υποψήφιο χρήστη και με μεγάλη δυνατότητα επιλογής σε πακέτα σύνδεσης Internet από τους κορυφαίους Internet SPs.

PCM: *Πώς βλέπετε τις εξελίξεις στην ελληνική αγορά Πληροφορικής;*

Σ.Τ.: Η ενσωμάτωση των πολυμέσων στον υπολογιστή και η φιλικότητα που αυτός απέκτησε παρακινούν ολοένα περισσότερο κόσμο να ασχοληθεί με την Πληροφορική και να αγοράσει computer. Αυτή η αυξητική τάση εντοπίζεται περισσότερο στον home user και το home office/small office. Το γεγονός ότι μόλις το 4% των νοικοκυριών στην Ελλάδα διαθέτει PC δείχνει ότι οι δυνατότητες ανάπτυξης της ελληνικής αγοράς είναι τεράστιες. Ραγδαία αυξάνεται η ζήτηση multimedia τίτλων αλλά και "οικογενειακών" PCs (δηλαδή λύσεων έτοιμων να λειτουργήσουν με... το πάτημα ενός πλήκτρου), καθώς και το ενδιαφέρον του κοινού για το Internet.

MICROCHIP GROUP
Δημήτρης Κυπριώτης (Γενικός Διευθυντής)

PC Master: *Με ποιο τρόπο λειτουργούν τα καταστήματα της "Microchip";*

Δημήτρης Κυπριώτης: Η εταιρία μας δεν χρησιμοποιεί τη μέθοδο του franchise αλλά προτιμά να δημιουργεί δικά της καταστήματα ως ανεξάρτητες εταιρίες. Το συγκεκριμένο γεγονός της δίνει τη δυνατότητα να διατηρεί σε όλα τα καταστήματα τις ίδιες τιμές - αφού κάθε κατάστημα αγοράζει προϊόντα κατευθείαν από τον προμηθευτή. Με ηλεκτρονικό τρόπο ανανεώνουμε συνεχώς τον τιμοκατάλογο μας για όλα τα καταστήματα.



PCM: *Τι πλεονεκτήματα προσφέρει στους πελάτες της η εταιρία;*

Δ.Κ.: Πρώτα από όλα, ο καταναλωτής μπορεί να βρει υποστήριξη σε οποιοδήποτε κατάστημα της αλυσίδας, ανεξάρτητα από το πού αγόρασε το μηχάνημά του. Επίσης, υπάρχει κοινή κινητή μονάδα service, η οποία καλύπτει το εξωτερικό service όλων των καταστημάτων στην περιοχή της Αθήνας. Υπάρχει ακόμη ειδική express team τεχνικών, η οποία είναι επιφορτισμένη με την άμεση εξυπηρέτηση όποιου πελάτη μας φέρει το μηχάνημά του και το χρειάζεται επειγόντως (π.χ. γιατροί, συμβολαιογράφοι, νοσοκομεία κ.λπ.).

PCM: *Περιγράψτε μας την προσπάθεια που έχετε ξεκινήσει στο Internet.*

Δ.Κ.: Επειδή το μέλλον της αγοράς βρίσκεται στις πωλήσεις μέσω Internet, ξεκινήσαμε τον Web server μας με σκοπό να τον γνωρίσει ο κόσμος ως διεύθυνση και να βάλουμε τον τιμοκατάλογό μας (που περιέχει 1.400 προϊόντα). Αυτή τη στιγμή κάποιος μπορεί να δώσει την παραγγελία του μόνο μέσα από e-mail. Βρισκόμαστε σε επαφή με τις ελληνικές τράπεζες ώστε να μπορέσουμε να εφαρμόσουμε πωλήσεις και μέσω πιστωτικής κάρτας, όπως γίνεται στο εξωτερικό. Αν και ο Ελληνας δεν έχει συνηθίσει να αγοράζει μέσω καταλόγων (προτιμά την προσωπική επαφή), θα προσπαθήσουμε να εφαρμόσουμε και αυτήν την πρακτική.

ρο και πιο ανθρώπινο. Οι πολλοί και εκπαιδευμένοι υπάλληλοι των καταστημάτων αυτών είναι έτοιμοι να εξυπηρετήσουν τον πελάτη χωρίς καθυστερήσεις και "γκρίνιες" - άλλωστε για αυτό πληρώνονται. Η προσοχή στο περιβάλλον και την καλαισθησία των χώρων στα περισσότερα καταστήματα είναι βασικό συστατικό της επιτυχίας, αφού είναι γνωστό (και όλοι μας το έχουμε βιώσει) ότι, μπορεί το "περιτύλιγμα" να μην είναι εκείνο που έχει κάποιος ανάγκη, εντούτοις είναι καθοριστικό για τη διαμόρφωση της "πρώτης εικόνας" - η οποία πολλές φορές είναι και η... τελευταία. Οι απαιτήσεις του κοινού έχουν αυξηθεί παράλληλα με τον αριθμό του και ο πελάτης απαιτεί πλέον σωστή και ανθρώπινη εξυπηρέτηση, ειδικά όταν δεν ξέρει ακριβώς τι θέλει ή τι πρέπει να αγοράσει. Η έλλειψη πείρας από ανθρώπους που κάνουν τώρα τα πρώτα βήματά τους στο χώρο των υπολογιστών μπορεί να αποδειχθεί μοιραία και να αποτελέσει αντικείμενο εκμετάλλευσης των γνωστών... επιτήδειων. Οι εν λόγω καταναλωτές έχουν μεγαλύτερη ανάγκη από ειδικευμένο και "ειλικρινές" (ξέρετε τι εννο-

E-MOTION
Γιώργος Αγγελιδάκης (Γενικός Διευθυντής)

PC Master: *Σε τι κοινό απευθύνεται η "E-Motion";*

Γιώργος Αγγελιδάκης: Η "E-Motion" απευθύνεται σε κάθε σύγχρονο άνθρωπο. Τα προϊόντα που προσφέρει εκφράζουν τις "ψηφιακές ανάγκες" ακριβώς του σύγχρονου ανθρώπου. Είναι γεγονός ότι οι ψηφιακές συσκευές (μέρος των οποίων είναι τα κινητά τηλέφωνα) εισβάλλουν στο σπίτι μας και γίνονται καθημερινά εργαλεία. Η διεύρυνση της χρήσης τους αλλάζει το χώρο και τον τρόπο εργασίας μας, τον τρόπο διασκέδασης, τη μορφή της εκπαίδευσης, τις δυνατότητες και τους ορίζοντες επικοινωνίας μας. Μια νέα, διαρκώς διευρυνόμενη αγορά δημιουργείται. Η αλυσίδα καταστημάτων "E-Motion" απευθύνεται σε αυτή τη νέα αγορά ως η έμπειρη, αξιόπιστη, πρωτοπόρος, φιλική και προσιτή πρόταση στο χώρο των προϊόντων και εφαρμογών ψηφιακής τεχνολογίας.



PCM: *Πώς αντιμετωπίζετε τον ανταγωνισμό από αλυσίδες πώλησης ηλεκτρικών ειδών που εισέρχονται στο χώρο της Πληροφορικής;*

Γ.Α.: "Η E-Motion" λαμβάνει πάντα σοβαρά υπόψη κάθε αλυσίδα που συμπεριλαμβάνει στην γκάμα της προϊόντα ψηφιακής τεχνολογίας. Παρ' όλα αυτά σας αναφέρω ότι η εταιρία μας είναι η μόνη αλυσίδα που δημιουργήθηκε από την αρχή με συγκεκριμένη στρατηγική, στοχεύοντας στην αγορά της ψηφιακής τεχνολογίας, με βάση την πεποίθηση ότι ο καταναλωτής έχει ανάγκη από καταστήματα που προσφέρουν ολοκληρωμένη γκάμα προϊόντων και υπηρεσιών στο συγκεκριμένο χώρο. Αυτά που συνήθως λείπουν από τις παραδοσιακές αλυσίδες ηλεκτρικών ειδών και από τα supermarkets είναι η φιλοσοφία και η ολοκλήρωση όπου απαιτείται να στηριχθεί μια τέτοια προσπάθεια, όπως επίσης οι υπηρεσίες υποστήριξης και το εξειδικευμένο προσωπικό που συμπληρώνουν τη νέα εικόνα των ψηφιακών καταστημάτων.

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Γιώργος Θειακός (Πρόεδρος & Διευθύνων Σύμβουλος)



PC MASTER: *Πώς βλέπετε τις εξελίξεις της ελληνικής αγοράς στο άμεσο μέλλον;*

Γιώργος Θειακός: Οι εξελίξεις στον ελληνικό χώρο της Πληροφορικής είναι ραγδαίες. Νέα προϊόντα κατακλύζουν την αγορά ή βελτιώσεις προηγούμενων. Οι αυξομειώσεις των τιμών, οι τακτικότατες ανανεώσεις των προϊόντων, οι ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις των καταναλωτών συνθέτουν ένα προκλητικό μέλλον για τις αναπτυσσόμενες εταιρίες. Την τελευταία πενταετία παρατηρούμε μια σταδιακή ανάπτυξη της Πληροφορικής στην Ελλάδα. Οι μηχανογραφήσεις επιχειρήσεων, η εισαγωγή Πληροφορικής στα σχολεία, η διάδοση του Internet είχαν ως αποτέλεσμα τη στροφή προς την αγορά Η/Υ σε κάθε σπίτι.

PCM: *Τι πλεονεκτήματα προσφέρει στον πελάτη μια αλυσίδα καταστημάτων;*

Γ.Θ.: Εύκολη πρόσβαση, τη δυνατότητα να προμηθευτεί προϊόντα που πιθανόν είναι σε έλλειψη σε ένα συγκεκριμένο κατάστημα, μέσω της συνεργασίας των αλυσίδων, ενώ επίσης η ισχύς του δικτύου έναντι των αρχικών προμηθευτών μπορεί να εξασφαλίσει καλύτερες τιμές στους τελικούς αποδέκτες.

ούμε) service. Η ανάπτυξη την οποία αρχίζουν να γνωρίζουν οι μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων και στο χώρο της Πληροφορικής παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον για το μέσο καταναλωτή. Αυτό συμβαίνει γιατί με την εξέλιξη του συγκεκριμένου τρόπου εμπορικής δράσης καταργείται η αποκλειστικότητα που διατηρούσε το κέντρο της Αθήνας (με ελάχιστες εξαιρέσεις), με όλα τα προβλήματα που προκαλούσε η συσσώρευση τόσων καταστημάτων σε έναν χώρο. Αντί λοιπόν να πηγαίνει ο καταναλωτής στις εταιρίες, έρχονται πλέον εκείνες σε αυτόν, γεγονός που σίγουρα αποτελεί σπουδαίο βήμα. Κι αυτό γιατί ο μέσος χρήστης είναι ευνοϊκά διακείμενος προς ένα κατάστημα που βρίσκεται κοντά στον τόπο κατοικίας (ή εργασίας) του και πληροί τις προϋποθέσεις για την εξυπηρέτηση των αναγκών του. Μπορεί να επισκεφθεί το κατάστημα εύκολα και γρήγορα, χωρίς περιττή ταλαιπωρία και εκνευρισμό, ακόμη και έστω για να ρίξει μια ματιά στις νέες κυκλοφορίες. Είναι σχεδόν απίθανο (λόγω του τρόπου λειτουργίας των διάφορων καταστημάτων) να χρειαστεί να επισκεφθεί κάποιος ξανά και ξανά το ίδιο κατάστημα για να βρει αυτό που τον ενδιαφέρει. Εξάλλου, κάθε αλυσίδα έχει την πολύ σημαντική ικανότητα να προσφέρει υποστήριξη σε οποιοδήποτε κατάστημα εντάσσεται σε αυτή, δηλαδή ανεξάρτητα από το υποκατάστημα από όπου αγόρασε ο πελάτης το συγκεκριμένο μηχάνημα ή λογισμικό. Σε πολλές περιπτώσεις κάτι τέτοιο είναι ευεργετικό για εκείνον που έχει ανάγκη τεχνικής βοήθειας και προτιμά (για οποιονδήποτε λόγο) να απευθυνθεί σε άλλο κατάστημα της αλυσίδας.

ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Στις μέρες μας δεν αρκεί κάποιος να έχει γνώση του αντικειμένου με το οποίο ασχολείται για να μπορέσει να επιβιώσει στην αγορά εργασίας. Επιπλέον πρέπει να είναι πολύ καλός σε αυτό που κάνει. Το καταναλωτικό κοινό δεν είναι τόσο "αφελές", μπορεί να κρίνει και να αναγνωρίσει τις αξίες. Οσοι προσπαθήσουν να εκμεταλλευτούν την απειρία των νέων χρηστών είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα χαθούν, καθώς οι τελευταίοι απαιτούν άριστη εξυπηρέτηση και γνώση του αντικειμένου. Η ανάπτυξη του θεμιτού ανταγωνισμού θα αναγκάσει όλες τις εταιρίες (μικρές και μεγαλύτερες) να γίνουν όσο το δυνατό καλύτερες στο χώρο τους, να προσφέρουν τις ποιοτικότερες και πιο αξιόπιστες υπηρεσίες.

Η εικόνα των εταιριών Πληροφορικής που απευθύνονταν σε λίγους γιατί είχαν και την απαραίτητη ειδίκευση και τεχνογνωσία αποτελεί πλέον παρελθόν. Το γεγονός αυτό παρουσιάζει το σημαντικό πλεονέκτημα της πληθώρας των επιλογών αλλά επιπλέον κρύβει έναν μεγάλο κίνδυνο: την έλλειψη άριστης τεχνικής κατάρτισης από τους νέους επιχειρηματίες. Για αυτό το λόγο είναι αναγκαίο αφ' ενός οι νεοεισαχθέντες στο χώρο να αποκτήσουν πλήρη τεχνογνωσία, ώστε να μπορούν να καλύπτουν τις ανάγκες του πελάτη με αξιοπιστία, και αφ' ετέρου οι "παλαιότεροι" να βελτιώσουν τις παρεχόμενες υπηρεσίες τους και να εκσυγχρονίσουν την οργάνωσή τους. Ο ανταγωνισμός θα είναι αυτός που θα κάνει τους καλύτερους να ξεχωρίσουν και θα αναγκάσει τους "μέτριους" να αποχωρήσουν από το χώρο. Ετσι κι αλλιώς τελικός ωφελημένος θα αναδειχθεί ο καταναλωτής, αφού θα μπορεί να βρει την καλύτερη δυνατή λύση στο πρόβλημά του - προς τέρψιν όλων μας!

Στη συνέχεια ακολουθεί παρουσίαση των σημαντικότερων αλυσίδων καταστημάτων Πληροφορικής στην Ελλάδα. Στη συνοδευτική αφίσα θα βρείτε αναλυτικά τις διευθύνσεις και τα τηλέφωνα όλων των καταστημάτων.

ΗΛΕΚΤΡΙΚΑ ΕΙΔΗ ΚΑΙ... ΟΧΙ ΜΟΝΟ

Εκτός από τις αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής που συμπεριλαμβάνουμε στην παρουσίαση του παρόντος τεύχους, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφερθούμε και στις γνωστές αλυσίδες πώλησης ηλεκτρικών ειδών που διαθέτουν και είδη Πληροφορικής. Οι αλυσίδες αυτές είναι οι εξής (σε παρένθεση οι εταιρίες με τις οποίες συνεργάζονται):

1. CONTINENT (INFO-QUEST)
2. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΘΗΝΩΝ (INFO-QUEST)
3. ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ (ALTEC)
4. ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗΣ (ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ)

e-motion

Σημείο αναφοράς στα είδη ψηφιακής τεχνολογίας!

*Στην αλυσίδα καταστημάτων **e-motion** η τεχνολογία παίρνει άλλες διαστάσεις γιατί η **e-motion** δημιουργεί νέα δεδομένα στο χώρο της ψηφιακής τεχνολογίας.*

*Σε κάθε κατάστημα **e-motion** θα βρείτε:*

- *Κινητή τηλεφωνία*
- *Επικοινωνίες - Internet*
- *Ψηφιακά - Hi Tech*
- *Πληροφορική*
- *Entertainment - Multimedia*
- *Service*

Τώρα δείτε περισσότερα.

PHILIPS 17΄΄ 107S

με απόσυρση 119.900 δρχ.*



- 17΄΄ οθόνη για χρήση σε όλους τους υπολογιστές
- Απόλυτα σταθερή εικόνα με υψηλό ρυθμό ανανέωσης πλαισίου (85Hz-1024X768) ψηφιακός έλεγχος χρώματος και γεωμετρίας
- Λειτουργία DDC I/2B για αμφίδρομη επικοινωνία της οθόνης με τον υπολογιστή
- Προηγμένη διαχείρηση ενέργειας σύμφωνη με NUTEK και EPA Energy Star, MPR II

- Τώρα αποκτήστε με απόσυρση της παλιάς σας οθόνης, την οθόνη των ονείρων σας
- Ελάτε στα καταστήματα e-motion με την παλιά σας οθόνη έγχρωμη ή μονόχρωμη οποιουδήποτε μεγέθους αρκεί να λειτουργεί
- και αποκτήστε μια έγχρωμη οθόνη Philips 107S 17 ιντσών με 3 χρόνια εγγύηση στην καταπληκτική τιμή των 119.900 δρχ.*
- Η προσφορά ισχύει από 1 έως 30 Απριλίου 1998 και για περιορισμένο αριθμό τμχ.

* Η τιμή δεν περιλαμβάνει Φ.Π.Α. 18%

ΑΘΗΝΑ

1. **ΓΛΥΦΑΔΑ,** ΜΕΤΑΞΑ 14, ΤΗΛ.: 8980169
2. **ΚΕΝΤΡΟ,** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 5, ΤΗΛ.: 9248962
5. **Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ,** Χ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 151, ΤΗΛ.: 8000140

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

3. **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ,** ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 44, ΤΗΛ.: 727320
4. **ΚΕΝΤΡΟ,** ΑΓΓΕΛΑΚΗ 10, ΤΗΛ.: 243444

ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ | ΧΟΛΑΡΓΟΣ | ΚΑΛΛΙΘΕΑ | ΠΕΙΡΑΙΑΣ

ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ - ΔΙΟΙΚΗΣΗ: Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 5 - Τ.Κ. 117 43 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 01-9248962 (10 ΓΡ.), FAX: 01-9248963

BIG CITY

Στα ειδικευμένα καταστήματα της αλυσίδας "Big City" μπορεί κάποιος να βρει όλα τα προϊόντα που κινούνται στο χώρο των υπολογιστών, της κινητής τηλεφωνίας και των game consoles. Στα έξι χρόνια λειτουργίας της η εταιρία αναπτύσσεται με σταθερό ρυθμό και βρίσκεται πάντα κοντά στις ανάγκες των καταναλωτών. Πρέπει να σημειωθεί ότι η εταιρία διαθέτει τους υπολογιστές BCC, οι οποίοι συνδυάζουν με εύστοχο τρόπο την ποιότητα και τις χαμηλές τιμές.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1992
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΚΕΝΤΡΟ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ), ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΠΑΤΡΑ, ΠΥΡΓΟΣ
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET
E-MAIL: bcc_ca@hol.gr
URL: http://www.hol.gr/business/bcc

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΧΑΛΑΝΔΡΙ - Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου, τηλ.: 6848007-8, fax: 6848008

BIG CITY

CD CORNER

Ειδικευμένα στο ψυχαγωγικό software, τα καταστήματα "CD Corner" προσπαθούν να προσφέρουν στους χρήστες υπολογιστών όλα τα τελευταία παιχνίδια στις καλύτερες τιμές. Τα προϊόντα είναι πάντα γνήσια και υπάρχει η ονομαζόμενη after sales υποστήριξη. Πέρα από τα επτά καταστήματα υπάρχουν άλλα 45 shop-in-shop "CD Corner", ενώ προβλέπεται να ανοίξουν ακόμη δύο καταστήματα στην επαρχία και τρία στην Αθήνα.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ:1992
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΠΑΓΚΡΑΤΙ), ΧΑΛΚΙΔΑ
ΕΙΔΗ: CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΕΞΑΡΧΕΙΑ - Μπόταση & Στουρνάρη, τηλ.: 3840482

CD corner

DISCOVERY

Η αλυσίδα καταστημάτων "Discovery" έρχεται να αποτελέσει σημείο αναφοράς για όσους θέλουν να ασχοληθούν με τους υπολογιστές αλλά και πολύ καλή λύση για τις ανάγκες των παλαιότερων χρηστών. Τα περισσότερα από τα αντικείμενα με τα οποία ασχολείται ο σημερινός χρήστης καλύπτονται επαρκώς, τόσο από υλικοτεχνική άποψη όσο και όσον αφορά στην ειδίκευση του προσωπικού. Ο χρήστης (είτε χομπίστας είτε επαγγελματίας) είναι σίγουρο ότι θα βρει εύκολα και γρήγορα το προϊόν που έχει ανάγκη.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1982
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΚΕΝΤΡΟ, ΜΑΡΟΥΣΙ), ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΞΑΝΘΗ, ΠΑΤΡΑ
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET, ΛΥΣΕΙΣ ΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ
E-MAIL: discovery@otenet.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΜΑΡΟΥΣΙ - Κηφισίας 83, τηλ. κέντρο: 6808745



E-MOTION

Στα καταστήματα της "E-Motion" ο χρήστης μπορεί να βρει οτιδήποτε αφορά στις νέες τεχνολογίες, οι οποίες σιγά-σιγά αρχίζουν να ενδιαφέρουν ολοένα περισσότερο κόσμο. Ο χαρακτηρισμός "one-stop shops" μπορεί άνετα να αποδοθεί στην εταιρία, καθώς είναι σίγουρο ότι αυτή έχει τη δυνατότητα να ανταποκριθεί στις ανάγκες κάθε σύγχρονου ανθρώπου. Ειδική πτυχή των καταστημάτων αποτελεί το αυτόνομο service που διαθέτει καθένα από αυτά, επιτρέποντας την άμεση και αξιόπιστη επίλυση τυχόν προβλήματος χωρίς παραπομπή στον κατασκευαστή ή τον αντιπρόσωπο του προϊόντος.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1997
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΚΕΝΤΡΟ, ΓΛΥΦΑΔΑ, Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ), ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET, HOME LINE SERVICE, ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ
E-MAIL: syngrou@emotion.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΚΕΝΤΡΟ - Λ. Συγγρού 5, τηλ.: 9248962, fax: 9248963

GAMEBUSTER: MEDIA INTERACTIVE

Η αλυσίδα καταστημάτων "Gamebuster" έχει ήδη εισέλθει στο δεύτερο έτος λειτουργίας της, διανύοντας αναπτυξιακή πορεία. Στα καταστήματα της εταιρίας μπορείτε να βρείτε όλες τις τελευταίες κυκλοφορίες παιχνιδιών καθώς και χρήσιμα και ποιοτικά αξεσουάρ για τον υπολογιστή ή την κονσόλα σας (όπως joystick, ηχεία κ.λπ.). Η πληρότητα της γκάμας και η άμεση ενημέρωση είναι από τα ατού της εταιρίας.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1997
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: LOGIC3, SANCOM, JOYTECH
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΚΕΝΤΡΟ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ, Ν. ΙΩΝΙΑ, ΚΗΦΙΣΙΑ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, ΑΙΓΑΛΕΩ), ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΚΟΡΙΝΘΟΣ, ΠΑΤΡΑ, ΚΙΑΤΟ
ΕΙΔΗ: CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ - Ομήρου 41-43 (εμπ. κέντρο "ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ"), τηλ.: 9310576

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER

Στα δύο χρόνια λειτουργίας της η εταιρία International Computer Center έχει διακριθεί για την ποιότητα των υπολογιστικών συστημάτων που συναρμολογεί. Η γκάμα των περιφερειακών που διαθέτει θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό πελάτη χάρη στην πληρότητα και τις καλές τιμές της. Επιπλέον, στα καταστήματα της εταιρίας μπορεί κάθε ενδιαφερόμενος να βρει λύσεις σχετικά με τον αυτοματισμό γραφείου, για παράδειγμα fax, τηλεφωνικά κέντρα και άλλες χρήσιμες συσκευές.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1996
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ), ΛΕΥΚΑΔΑ, ΠΑΤΡΑ, ΑΓΡΙΝΙΟ, ΑΜΑΛΙΑΔΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ ΗΜΑΘΙΑΣ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΟΘΟΝΕΣ AXION
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET, ΕΙΔΗ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΟΥ, FAX, ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ
E-MAIL: sales@inter-computers.gr
URL: http://www.inter-computers.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΚΟΛΩΝΟΣ - Λένορμαν 166, τηλ.: 5253353

MICROCHIP GROUP

Η "Microchip" έχει κατορθώσει να βρίσκεται ψηλά στις προτιμήσεις εκατοντάδων πελατών, καθώς από το 1985 έχει διαγράψει πολυετή πορεία με συνέχεια και συνέπεια στο χώρο της Πληροφορικής. Οι άνθρωποι της εταιρίας θεωρούν ότι εκείνο που μετρά πρώτα από όλα είναι η σωστή και ειλικρινής αντιμετώπιση του πελάτη. Για την καλύτερη υποστήριξη των πελατών της, η εταιρία έχει δημιουργήσει μια Service Hot Line (9933300), από την οποία δίνονται οι απαραίτητες οδηγίες και συμβουλές στο χρήστη που αντιμετωπίζει κάποιο hardware πρόβλημα.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1985
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ, ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ, ΑΙΓΑΛΕΩ, ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ, ΝΙΚΑΙΑ, Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ, Ν. ΨΥΧΙΚΟ), ΠΑΤΡΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ SOFTWARE, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET
URL: www.microchip.gr
E-MAIL: microchip@microchip.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ ("MICROCHIP STUDIO" ΕΠΕ) - Αργυρουπόλεως 42, τηλ. κέντρο: 9961945, service: 9930300

MULTIMEDIA CENTER

Στα πέντε χρόνια λειτουργίας της η εταιρία "Multimedia Center" έχει επιδείξει σπουδαία δουλειά στο χώρο της Πληροφορικής. Εκτός από τη συναρμολόγηση υπολογιστών και τη διάθεση ολοκληρωμένης γκάμας software και περιφερειακών, η εταιρία έχει προχωρήσει στην ανάπτυξη multimedia τίτλων (όπως είναι το επιτυχημένο Οι Μύθοι Του Αισώπου), ενώ ειδικεύεται και στη δημιουργία info-kiosks κατά παραγγελία. Η εξυπηρέτηση από τους ανθρώπους της εταιρίας είναι άμεση και ειδικευμένη, ενώ κάθε Τετάρτη μπορείτε να κάνετε δωρεάν έλεγχο στο PC σας.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1993
ΠΟΛΗ: ΑΘΗΝΑ (ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ, ΕΞΑΡΧΕΙΑ)
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ SOFTWARE, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET
URL: http://www.mmcenter.gr
E-MAIL: mmcenter@otenet.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ - Βασ. Κωνσταντίνου 7, τηλ.: 7295349, 7259172

MULTIMEDIA CENTER

MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ

Η εταιρία Γερμανός τα τελευταία δύο χρόνια έχει δημιουργήσει ένα δίκτυο καταστημάτων κάτω από τη γενική ονομασία "Multimedia Park" και προσφέρουν ολοκληρωμένες λύσεις σε επώνυμο τεχνικό εξοπλισμό αλλά και τεράστια γκάμα από ψυχαγωγικό, εκπαιδευτικό και επαγγελματικό software. Η φιλική εξυπηρέτηση, το άψογο service και η ιδιαίτερη καλαισθησία των χώρων των καταστημάτων είναι χαρακτηριστικά που δεν μπορούν να αφήσουν ασυγκίνητους τους καταναλωτές.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1996
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΑΛΙΜΟΣ, ΜΕΛΙΣΣΙΑ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΚΗΦΙΣΙΑ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ), ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET, ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΑΛΙΜΟΣ - Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660, 9966677, fax: 9966776

Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama ΓΕΡΜΑΝΟΣ
MULTIMEDIA PARK

ONE WAY

Παρά το νεαρό της ηλικίας της, η "One Way" δεν υστερεί καθόλου ως προς την ανάπτυξη αλλά και την προσοχή που αφιερώνει στον καταναλωτή. Στα άκρως φιλικά καταστήματά της ο καταναλωτής μπορεί να βρει όλα τα προϊόντα που θα επιθυμούσε από ένα computer shop, έχοντας το πλεονέκτημα της άμεσης και ειδικευμένης εξυπηρέτησης. Κάθε κατάστημα "One Way" διαθέτει τμήμα service, το οποίο μπορεί να αντεπεξέλθει σε οποιαδήποτε απαίτηση του πελάτη είτε για τον υπολογιστή του είτε για το κινητό τηλέφωνό του.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1997
ΠΟΛΗ: ΑΘΗΝΑ (ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΚΗΦΙΣΙΑ, ΚΥΨΕΛΗ)
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET, ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ, DISCMAN, ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ, ΦΟΡΗΤΕΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ
E-MAIL: onewaylp@compulink.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΚΗΦΙΣΙΑ - Κασσαβέτη 9, τηλ.: 6234077

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

Το όνομα Παπασωτηρίου είναι γνωστό στην ελληνική αγορά Πληροφορικής, καθώς η δεκαεπτάχρονη συνεχής παρουσία της εταιρίας στο χώρο των εξειδικευμένων επιστημονικών βιβλίων και των multimedia την έχει φέρει στις πρώτες θέσεις της προτίμησης των καταναλωτών. Η ενημέρωση των βιβλιοπωλείων "Παπασωτηρίου" όσον αφορά στις νέες εκδόσεις και κυκλοφορίες είναι άμεση και καθημερινή, ενώ το εξειδικευμένο προσωπικό μπορεί να καλύψει και τις πιο ειδικές ανάγκες.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1981
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-ROMs ΤΟΥ ΙΔΡΥΜΑΤΟΣ ΜΕΛΕΤΩΝ ΛΑΜΠΡΑΚΗ
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΖΩΓΡΑΦΟΥ, ΚΗΦΙΣΙΑ), ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΠΑΤΡΑ
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΤΕΧΝΙΚΑ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ
E-MAIL: bookstore@papasotiriou.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΕΞΑΡΧΕΙΑ - Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΠΛΑΙΣΙΟ

Ένα όνομα τόσο γνωστό όπως το "Πλαίσιο" δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Τα συγκεκριμένα καταστήματα χαίρουν της εκτίμησης πολλών πελατών, οι οποίοι προσβλέπουν στην αξιοπιστία και το κύρος της εταιρίας. Η ποικιλία των προϊόντων και η άμεση ενημέρωση σχετικά με αυτά, καθώς και το ειδικευμένο προσωπικό αποτελούν ουσιαστικά στοιχεία για να προτιμήσετε ένα κατάστημα "Πλαίσιο".

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1969
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: PRIMAX
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET
ΠΟΛΗ: ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ)
E-MAIL: plaisio@ath.forthnet.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΕΞΑΡΧΕΙΑ - Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001-4

Μπείτε στην Ουσία



ΡΕΠΟΡΤΑΖ

CeBIT '98

Ο απεσταλμένος μας στο Ανόβερο σας μεταφέρει στο κλίμα του μεγαλύτερου ετήσιου ευρωπαϊκού ραντεβού της τεχνολογίας.

TECHNOLOGY UPDATE

VIDEO ΔΙΑΣΚΕΨΗ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

Ενημερωθείτε για τις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις του videoconference και τις διαθέσιμες λύσεις της ελληνικής αγοράς.

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ

PCs ΜΕ ΚΟΣΤΟΣ ΕΩΣ 400.000 ΔΡΧ.

Μοναδικό συγκριτικό τεστ σε 10 ολοκληρωμένα PCs με Intel Pentium MMX, Cyrix 6x86MX, AMD K6 στα 200MHz και άνω και κόστος μέχρι 400.000 δρχ.

ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΚΤΥΟΥ

Παρακολουθήστε το συγκριτικό τεστ μεταξύ 41 μοντέλων καρτών τοπικού δικτύου.



ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ

ΕΝΘΕΤΟ

111 υπέροχα WebSites
Περιλαμβάνει:
- *Μηχανές αναζήτησης*
- *Ελληνικά sites*
- *Υπολογιστές*
- *Εκπαίδευση*
- *Ηλεκτρονικά περιοδικά*
- *Τέχνη & μουσική*
- *Ψυχαγωγία*

CD No 1

Πλήρεις εκδόσεις των προγραμμάτων:
- *Paintshop pro 5 beta2 (νέα έκδοση)*
- *Ελληνική agenda: Τηλεφωνικός κατάλογος, οργάνωση υποχρεώσεων, ταμείο, αξιόγραφα*

ΚΑΙ
- *AS-EASY-AS: Ισχυρό spreadsheet*
- *Slides & Sounds: Multimedia slide show*
- *Steganos: Κρυπτογραφία & στενογραφία*

ΓΙΑ 30 ΗΜΕΡΕΣ

CD No 2

Περισσότερα από 100 παιχνίδια για Windows 95: 27 Action, 8 Adventure, 37 Simulation, 33 Strategy

ΑΚΟΜΗ

ASK BILL: Ο Bill Gates σχολιάζει τη χρήση των ονομάτων περιοχών στο Internet αλλά και το "γιγαντισμό" των σύγχρονων εφαρμογών.
DIGITAL AGE: Ο Nicholas Negroponte αναφέρεται στο θέμα της προστασίας των πληροφοριών καθώς και στο "πρόβλημα του 2000".

SOFTWARE REVIEWS
- *BACKOFFICE SMALL BUSINESS SERVER*
- *COREL MAGIC FAMILY*
- *BRITANNICA 98*

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Η πληροφορική σήμερα!

SILICON STAR

Η "Silicon Star" μπορεί και προσφέρει ολοκληρωμένες λύσεις, συνοδευόμενες από πλήρη και άριστη υποστήριξη, τόσο στον απλό χρήστη όσο και σε επιχειρήσεις. Η τριετής εγγύηση και η δυνατότητα που δίνεται στον καταναλωτή να απευθυνθεί σε οποιοδήποτε από τα καταστήματα της αλυσίδας για να λύσει το πρόβλημά του αποτελούν σοβαρά εχέγγυα για την ποιότητα των υπηρεσιών της εταιρίας. Εξάλλου, οι υπολογιστές που συναρμολογεί στοχεύουν περισσότερο στην ποιότητα παρά στο χαμηλό κόστος.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1992
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΑΙΓΑΛΕΩ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ, Ν. ΙΩΝΙΑ), ΛΙΒΑΔΕΙΑ, ΜΥΤΙΛΗΝΗ, ΧΑΛΚΙΔΑ, ΠΑΤΡΑ, ΛΕΥΚΩΣΙΑ ΚΥΠΡΟΥ
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, NOTEBOOKS - ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ
URL: http://www.silicon-star.com
E-MAIL: sysadm@silicon-star.com

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ - Ηλία Ηλιού 8, τηλ.: 9212121

TELECLUB

Η αλυσίδα "Teleclub" ξεκίνησε τη λειτουργία της πριν από τέσσερα χρόνια με ένα κατάστημα στο κέντρο της Καλλιθέας. Σήμερα, όμως, έχει επεκταθεί σε 24 συνολικά καταστήματα στην Ελλάδα και την Κύπρο εξειδικευμένα στην πώληση computer και video games. Με την έντονη δραστηριότητα (διοργάνωση διαγωνισμών, συμμετοχή σε εκθέσεις, τοποθέτηση γιγαντοοθονών σε κεντρικά σημεία με σκοπό την προβολή προϊόντων video games κ.λπ.), τις χαμηλές τιμές και την άμεση ενημέρωση για όλες τις νέες κυκλοφορίες, τα καταστήματα "Teleclub" έχουν καταφέρει να κερδίσουν τον πελάτη.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1994
ΠΟΛΕΙΣ: ΑΘΗΝΑ (ΠΕΙΡΑΙΑΣ, ΑΙΓΑΛΕΩ, ΓΛΥΦΑΔΑ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΖΩΓΡΑΦΟΥ, ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΚΥΨΕΛΗ, ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ), ΚΑΤΕΡΙΝΗ, ΡΟΔΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΒΟΛΟΣ, ΠΑΤΡΑ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΡΕΘΥΜΝΟ, ΛΕΥΚΩΣΙΑ ΚΥΠΡΟΥ
ΕΙΔΗ: CONSOLES & CONSOLE GAMES, COMPUTER GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΠΕΙΡΑΙΑΣ - Κουντουριώτου 166-168 & Σωτήρος, τηλ.: 4227097, 4227379

TOP COMPUTER SYSTEMS

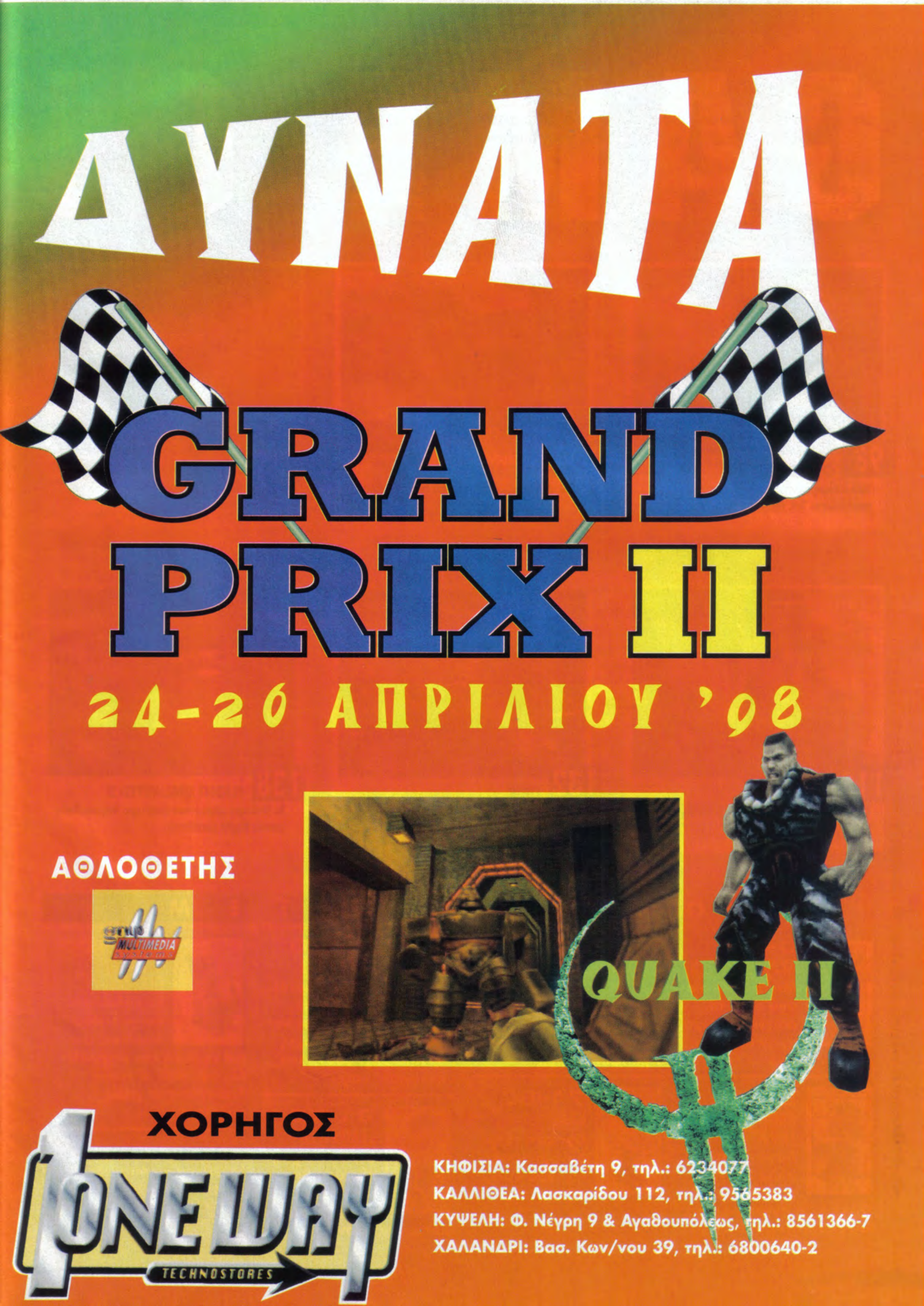
Η "Top Computer Systems" προσπαθεί να έρχεται όλο και πιο κοντά στον καταναλωτή, προσφέροντας λύσεις στα προβλήματα και τις επιθυμίες του. Η εταιρία δραστηριοποιείται στην αγορά τόσο των υπολογιστών όσο και των game consoles, παρέχοντας πλήρη σειρά προϊόντων στους πελάτες της. Οι αποκλειστικότητες που διαθέτει φανερώνουν τον προσανατολισμό της και σε πιο "ειδικές" περιοχές της νέας τεχνολογίας που μάλλον ενδιαφέρουν λιγότερους.

ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΗΣ: 1994
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: SPEAKERS LABTECH, ΚΑΜΕΡΕΣ & VIDEOCONFERENCE TV TUNER "LIVE VIEW"
ΠΟΛΗ: ΑΘΗΝΑ (ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, ΧΟΛΑΡΓΟΣ)
ΕΙΔΗ: HOME COMPUTERS, CONSOLES ΚΑΙ CONSOLE GAMES, MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ, ΟΘΟΝΕΣ-ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET
E-MAIL: info@topsystems.gr

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΧΑΛΑΝΔΡΙ - Κολοκοτρώνη 9 (1ος όροφος εμπορικού κέντρου), τηλ.: 6858089, fax: (01) 6892545

ΟΝΟΜΑ ΑΛΥΣΙΔΑΣ	Big City	CD Corner	Discovery	E-Motion	Gamebuster	International Computer Center	Microchip
ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΑΛΥΣΙΔΩΝ ΑΝΑΛΟΓΑ							
HOME COMPUTERS	✓		✓	✓		✓	✓
CONSOLES & CONSOLE GAMES	✓	✓	✓	✓	✓		
COMPUTER GAMES	✓	✓	✓	✓	✓		✓
MULTIMEDIA ΤΙΤΛΟΙ	✓	✓	✓	✓	✓		✓
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ SOFTWARE	✓		✓	✓		✓	✓
ΟΘΟΝΕΣ/ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ	✓		✓	✓	✓	✓	✓
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ	✓		✓	✓	✓	✓	✓
ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ	✓		✓	✓		✓	✓
NOTEBOOKS/ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΑΤΖΕΝΤΕΣ	✓		✓	✓		✓	✓
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ INTERNET	✓		✓	✓		✓	✓
ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΑΛΥΣΙΔΩΝ							
ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ							
ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ		✓					
ΑΙΓΑΛΕΩ					✓		✓
ΑΛΙΜΟΣ							
ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ							✓
ΓΛΥΦΑΔΑ				✓			
ΖΩΓΡΑΦΟΥ							
ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ							✓
ΚΑΛΛΙΘΕΑ							
ΚΕΝΤΡΟ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
ΚΗΦΙΣΙΑ					✓		
ΚΟΛΩΝΟΣ						✓	
ΚΥΨΕΛΗ							
ΜΑΡΟΥΣΙ			✓				
ΜΕΛΙΣΣΙΑ							
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ							
Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ				✓			
Ν. ΙΩΝΙΑ					✓		
Ν. ΣΜΥΡΝΗ					✓		✓
Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ							✓
Ν. ΚΟΣΜΟΣ							
Ν. ΨΥΧΙΚΟ							✓
ΝΙΚΑΙΑ							✓
ΠΑΓΚΡΑΤΙ		✓					
ΠΕΙΡΑΙΑΣ					✓		✓
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ		✓				✓	
ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ							✓
ΧΑΛΑΝΔΡΙ	✓	✓					
ΧΟΛΑΡΓΟΣ							
ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΑΛΥΣΙΔΩΝ							
ΑΘΗΝΑ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	✓		✓	✓	✓		✓
ΠΑΤΡΑ	✓		✓		✓	✓	✓
ΗΡΑΚΛΕΙΟ						✓	✓
ΒΟΛΟΣ							
ΡΟΔΟΣ							
ΡΕΘΥΜΝΟ							
ΠΥΡΓΟΣ	✓						
ΚΑΤΕΡΙΝΗ							
ΧΑΛΚΙΔΑ		✓					
ΞΑΝΘΗ			✓				
ΚΙΑΤΟ					✓		
ΚΟΡΙΝΘΟΣ					✓		
ΛΙΒΑΔΕΙΑ							
ΜΥΤΙΛΗΝΗ							
ΛΕΥΚΑΔΑ						✓	
ΑΓΡΙΝΙΟ						✓	
ΑΜΑΛΙΑΔΑ						✓	
ΑΓ. ΝΙΚΟΛΑΟΣ						✓	
ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ						✓	
ΛΕΥΚΩΣΙΑ							

Multimedia Center	Multirama	One Way	Παπασωτηρίου	Πλαίσιο	Silicon Star	Teleclub	Top Systems
ΜΕ ΤΑ ΠΡΟΣ ΠΩΛΗΣΗ ΕΙΔΗ							
✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔
	✔	✔		✔		✔	✔
✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
✔	✔	✔	✔	✔			
✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔
✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔
		✔					
✔	✔	✔		✔	✔		
✔	✔	✔		✔			✔
ΚΑΤΑ ΠΕΡΙΟΧΗ (ΑΤΤΙΚΗ)							
						✔	
							✔
					✔	✔	
	✔						
						✔	
			✔			✔	
	✔	✔				✔	
✔	✔		✔	✔	✔		
	✔	✔	✔				
		✔				✔	
	✔						
				✔			
	✔						
					✔		
					✔		
				✔			
✔							
					✔	✔	
	✔					✔	
							✔
	✔						✔
ΚΑΤΑ ΠΟΛΗ							
✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
	✔		✔			✔	
			✔		✔	✔	
						✔	
						✔	
						✔	
						✔	
						✔	
					✔		
					✔		
					✔		
					✔		


ΔΥΝΑΤΑ
GRAND PRIX II
24-26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ '98
ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ
MULTIMEDIA
QUAKE II
ΧΟΡΗΓΟΣ
ONE WAY
TECHNOSTORES
ΚΗΦΙΣΙΑ: Κασσαβέτη 9, τηλ.: 6234077
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Λασκαρίδου 112, τηλ.: 9565383
ΚΥΨΕΛΗ: Φ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως, τηλ.: 8561366-7
ΧΑΛΑΝΔΡΙ: Βασ. Κων/νου 39, τηλ.: 6800640-2

GAME CL



98 **OVERSEER**
Μία ακόμη περιπέτεια με ήρωα τον πασίγνωστο Tex Murphy.



104 **BATTLEZONE**
Ενα strategy... διαφορετικό από τα άλλα!



108 **BLACK DAHLIA**
Φοβερό σενάριο και μοναδικά videos σε ένα εκπληκτικό adventure.



118 **EGYPT**
Περιπέτεια με φόντο την αρχαία Αίγυπτο.



132 **UBIK**
Ενα πρωτότυπο παιχνίδι βασισμένο σε νουβέλα του Philip K. Dick.



138 **FLIGHT UNLIMITED 2**
Το δεύτερο μέρος του ιδιαίτερα δημοφιλούς αυτού flight simulator.

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Gamer's Pit και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Έκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Gamer's Pit, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα". Τέλος, ανά τρίμηνο θα αθλοθετείται ένα μεγάλο δώρο για εκείνον που θα έχει γράψει το πιο ενδιαφέρον review.
Μην κάθεστε! Το "PC Master" περιμένει και τη δική σας συνεργασία!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	QUAKE 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	97%
	TOMB RAIDER 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	96%
	VIRTUA FIGHTER 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	95%
	STARFLEET ACADEMY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	94%
	NUCLEAR STRIKE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	92%
	WING COMMANDER PROPHECY	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	91%
	JEDI KNIGHT	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	90%
	G-POLICE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	90%
	HARDLINE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	90%
	ABE'S ODYSSEY	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	90%
	STREET FIGHTER ZERO	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	81%
	HEAVY GEAR	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	75%
	TAKE NO PRISONERS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	74%
	EXCALIBUR 2555 AD	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	70%
	MAGESLAYER	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	68%
	ZOMBIEVILLE	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	50%
	VIRUS	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	30%
ADVENTURE	RIVEN	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997	99%
	BLADE RUNNER	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	98%
	ZORK GRAND INQUISITOR	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	96%
	DARK EARTH	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	92%
	LEGACY OF TIME	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	90%
	PILGRIM	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	70%
	JOURNEY TO THE EDGE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	60%
RPG	ULTIMA ONLINE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	99%
	HELLFIRE	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	92%
	LEGACY OF KAIN	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	65%
SIMULATION	FIFA 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	95%
	SCREAMER RALLY	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	93%
	RED BARON 2	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	91%
	CHESSMASTER 5500 DELUXE	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	90%
	F1 RACING	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	87%
	MONSTER TRUCKS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	85%
	PUMA WORLD SOCCER 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	78%
	ARMORED FIST 2	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	70%
	KICK OFF 98	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	70%
	SABRE ACE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	69%
	MIND GRIND	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	65%
	COMBAT CHESS	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	60%
STRATEGY	MYTH	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	92%
	GETTYSBURG	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	92%
	SEVEN KINGDOMS	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	91%
	LORDS OF MAGIC	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	90%
	FINAL LIBERATION	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	90%
	DARK REIGN	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	89%
	OUTPOST 2	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	87%
	CIVIL WAR 2 GENERALS	ΜΑΡΤΙΟΣ 1998	86%
	SUBCULTURE	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	83%
	NETSTORM	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	81%
	HUMAN ONSLAUGHT	ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998	80%
	STEEL PANTHERS 3	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998	70%

TEX MURPHY Overseer

Το επόμενο adventure της Access έρχεται να ταράξει για τα καλά τα λιμνάζοντα νερά του χώρου και για μία ακόμη φορά να σηματοδοτήσει τις εξελίξεις. Ο λόγος για το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφορεί σε ενιαία έκδοση τόσο για CD-ROMs όσο και για DVD-ROMs. Ειδικά η τελευταία έκδοση, ατενίζοντας το μέλλον, απαιτεί Pentium 2, AGP κάρτα γραφικών και φυσικά DVD drive. Μαμά μου (ή... Πατρίκο, θέλω αύξηση)!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Η Access δεν μένει ποτέ σε ησυχία και ίσως αυτός είναι ο λόγος που έχει ξεχωρίσει τόσο πολύ ως εταιρία.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πρώτη αυτή κυκλοφόρησε παιχνίδι που περιείχε speech καθώς και 256χρωμα γραφικά. Δεν πρόλαβε όμως να είναι η πρώτη που κυκλοφόρησε παιχνίδι σε CD-ROM (αν δεν κάνω λάθος την πρωτιά την έχει το The 7th Guest). Συνεχίζοντας ακάθεκτη δημιούργησε το πιο κοντινό στη virtual reality user interface, το οποίο χαρακτηρίζεται απ' όλους, ασχέτως αν τους αρέσει ή όχι, επαναστατικό. Τώρα, πάλι πρώτη, παρουσιάζει παιχνίδι για DVD, μάλιστα ειδικά επεξεργασμένο γι' αυτόν το λόγο (δεν αποτελεί δηλαδή το "άθροισμα" της έκδοσης των CDs, αλλά έχει γίνει ειδική επεξεργασία που αξιοποιεί τις extra δυνατότητες του DVD-ROM).

Το Pandora Directive σημείωσε ανεπανάληπτη επιτυχία, τόσο εμπορική όσο και "ηθική". Με το τελευταίο εννοώ ότι αναγνωρίστηκε απ' όλους, ειδικούς και μη, ως ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών και όχι μόνο, αφού από αρκετά περιοδικά ψηφίστηκε ως παιχνίδι της χρονιάς. Το τονίζω αυτό







Νικάς στην τελική παρτίδα αναπαριστώντας την περίφημη του Αντερσεν.

γιατί αν και εμπορικά το Riven συμπεριφέρεται σαν οδοστρωτήρας, αφού σπάει όλα τα σχετικά ρεκόρ πωλήσεων, εντούτοις αμφισβητείται έντονα από πάρα πολλούς. Ε! καλά, τη δική μου γνώμη την ξέρετε: Πρώτο χωρίς αντίπαλο το Riven και στη δεύτερη θέση το Pandora Directive. Από 'κεί και πέρα πολλά ερίζουν για τις επόμενες θέσεις.

Μην ξεχνάτε ότι τόσο το Under A Killing Moon όσο και το Pandora Directive κέρδισαν το πρώτο βραβείο της Ενωσης των Αμερικανικών Εταιριών Παραγωγών Παιχνιδιών, ίσως το πιο σημαντικό βραβείο στο χώρο (κάτι αντίστοιχο των Oscar), μια και ψηφίζουν οι ίδιες οι ανταγωνίστριες εταιρίες!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Tex Murphy. Στις 4 Μαρτίου του 2004 αποφοίτησες από το University of Investigation of Utah με αριθμό αδείας 2032 και άρχισες να εργάζεσαι για την Dobbs Investigative Services. Το 2033 πήρες την προσωπική επαγγελματική άδεια 2037 και έκτοτε δουλεύεις μόνος σου.

Το παιχνίδι εξελίσσεται στο παρελθόν, σε μία προσπάθεια της Access Software να "καλύψει" τα αμέτρητα ερωτηματικά που έχουν δημιουργηθεί κυρίως από τα Under A Killing Moon και Pandora Directive.

ΤΑ DEFAULT ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Cancel (Menus, Movies,Voice Overs etc.)	ESC, Spacebar, Enter
On-line Help System	F1
Save a Game (Μόνο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού)	F2
Load a Saved Game	F3
Hints (Μόνο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού)	F4
Configuration	F9
Quick Exit	Alt + F4
Screen Capture	Alt + F10

Μόνο στο VR περιβάλλον

Μεγαλώνεις τη VR Οθόνη	F7
Μικραίνεις τη VR Οθόνη	F8
Κινείσαι μπροστά (forward)	Up Arrow
Κινείσαι πίσω (backward)	Down Arrow
Σηκώνεσαι στις μύτες των ποδιών σου	Page Up
Κεντράρισμα του ύψους σου	Return [Enter]
Σκύβεις χαμηλά	Page Down
Γυρνάς προς τα αριστερά	Left Arrow
Γυρνάς προς τα δεξιά	Right Arrow
Κάνεις πλάγια βήματα προς τα αριστερά	Insert
Κάνεις πλάγια βήματα προς τα δεξιά	Delete
Κοιτάς προς τα πάνω	Home
Κεντράρεις την όρασή σου	Keypad #5
Κοιτάς προς τα κάτω	End
Τρέχεις	Shift
Κινείσαι γρήγορα	R
Περπατάς κανονικά	Control (Ctrl)





Μοιραίες γυναίκες και "καυτά" φιλιά. Είσαι το αφεντικό της Access, κάνεις τον ηθοποιό, έχεις και τα τυχερά σου...

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACCESS SOFTWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
1. CD version: Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου, 20MB στον σκληρό
2. DVD version: Pentium 2 στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95, DVD drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου, 20MB στον σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι που περιλαμβάνει 5 CDs και 1 DVD μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Plotline.

Ξεκινώντας, η Chelsie σου ζητά ένα ραντεβού για δείπνο. Κατά τη διάρκεια της συνάντησής σας διηγείσαι, κάτω από δική της πίεση, το πώς γνωρίστηκες με τη Sylvia. Ετσι μέσα από μία πρωτότυπη παρουσίαση με συνεχή playback, της διηγείσαι την πρώτη επαγγελματική σου υπόθεση, η οποία κατέληξε στη γνωριμία σου με την αισθησιακή Sylvia.

Εσύ φυσικά χειρίζεσαι τον Tex, δρώντας έτσι ώστε να "προχωρεί" η αφήγησή του. Η ιστορία έχει έντονο το ηθοπλαστικό στοιχείο.

Στο τέλος θα παρακολουθήσεις μία σειρά συζητήσεων που, μέσα από την αντιπαράθεσή σου με τον Gideon, προσεγγίζουν ΠΟΛΥ σοβαρά πολιτικο-κοινωνικά θέματα της σύγχρονης ιστορίας της ανθρωπότητας.

Το φινάλε είναι από τα πιο απροσδόκητα και ανατρεπτικά που έχω δει ποτέ. Δεν υπάρχει περίπτωση να το

μαντέψεις όσο προωθημένο μυαλό και αν διαθέτεις, μας υπόσχεται δε ΚΑΘΑΡΑ και ΞΑΣΤΕΡΑ τη συνέχεια του παιχνιδιού. Ελπίζω να έρθει σύντομα, γιατί σε ποιον αρέσει η αναμονή και το "στήσιμο"...



Στα αρνητικά του σεναριακού υλικού καταγράφεται το γεγονός ότι στην ιστορία δεν υπάρχουν ανατροπές. Ο εξελικτικός χαρακτήρας της προκαλεί μία μικρή μονοτονία, μια και δεν υπάρχουν στιγμές μεγάλης έντασης.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Pandora Directive είχε 256χρωμα γραφικά. Το Overseer διαθέτει 24-bit γραφικά, ωστόσο αυτή η αλλαγή στην έκδοση για τα CD-ROMs δεν λειτουργεί ιδιαίτερα θετικά, μια και "βαραίνει" πάρα πολύ το παιχνίδι. Ετσι, η κίνηση μέσα στο VR environment του παιχνιδιού έχει γίνει σημαντικά "αργή" και "σπαστή". Επίσης τα video sequences του παιχνιδιού δεν βρίσκονται στο επίπεδο του Pandora. Αυτήν τη φορά υπάρχουν Interlaced γραφικά, τα οποία μπορεί μεν να είναι πολύ καλά επεξεργασμένα, παραμένουν όμως Interlaced. Δεν μπόρεσα να δω την ειδική επεξεργασία που έχει γίνει στα γραφικά στην έκδοση για το DVD, αλλά σε αυτήν για CD προτιμώ χωρίς καμιά συζήτηση τα αντίστοιχα του Pandora Directive.



Το περίφημο γραφείο του ντετέκτιβ μας.

Ο ήχος του παιχνιδιού μέσα από το Intel RSX 3D είναι εκπληκτικός, μια μοναδική ηχητική απόλαυση. Φοβερά ατμοσφαιρική background μουσική, εξαίρετο speech, εντυπωσιακά ηχητικά εφέ δημιουργούν ένα ανεπανάληπτο σύνολο.

Προσθέτοντας δε και το γεγονός ότι υπάρχει δυνατότητα εμφάνισης των διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη ο ήχος παίρνει σχεδόν άριστα. Αναφέρω σχεδόν, γιατί στην

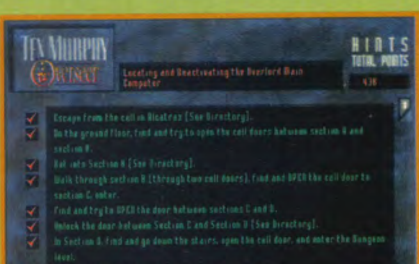




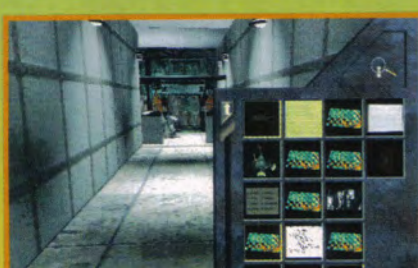
Οι οθόνες μέσω των οποίων ρυθμίζεις τα διάφορα settings των γραφικών και των videos.



Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το Control Panel.



Τα αναλυτικά hints που υπάρχουν στο Entertainment mode.



Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο δεξί μέρος της οθόνης εμφανίζεται το Invenetory panel.



Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται το Travelling panel.

text απόδοση των διαλόγων χρησιμοποίησαν μία γραμματοσειρά που είναι λίγο ενοχλητική στο διάβασμα! Λες και το έκαναν επίτηδες, για να έχουμε να γκρινιάζουμε.

Ο χειρισμός της περιπέτειας στηρίζεται στο γνωστό Virtual World Interface που χρησιμοποιεί η εταιρία. Αν και αυτήν τη φορά έχει εξελιχθεί σημαντικά σε επιμέρους στοιχεία, θεωρώ το προηγούμενο πιο λειτουργικό. Ή, για να γίνω πιο δίκαιος, θα ήμουν ευχαριστημένος αν υπήρχε η δυνατότητα επιλογής μεταξύ του παλαιού και του νέου interface. Θεωρώ ότι κάτι τέτοιο δεν θα ήταν ιδιαίτερα δύσκολο να γίνει, αφού ο βασικός κόσμος παραμένει ο ίδιος.

Η κίνηση γίνεται σε συνθήκες πραγματικού κόσμου. Κινείσαι ΣΕ ΟΛΟ ΤΟ ΧΩΡΟ, ενώ ταυτόχρονα έχεις τη δυνατότητα να περιστρέφεσαι κατά 360 μοίρες, να κοιτάς πάνω ή κάτω, να σηκώνεσαι στις μύτες των ποδιών σου, να τρέχεις, να σκύβεις όσο πιο χαμηλά μπορείς και άλλα πολλά.

Το φινάλε είναι από τα πιο απροσδόκητα και ανατρεπτικά που έχω δει ποτέ. Δεν υπάρχει περίπτωση να το μαντέψετε όσο προωθημένο μυαλό και αν διαθέτετε, μας υπόσχεται δε ΚΑΘΑΡΑ και ΞΑΣΤΕΡΑ τη συνέχεια του παιχνιδιού.

Αυτή την εκπληκτική ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ κίνηση ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΧΩΡΟ δεν την έχει παρουσιάσει κανένα άλλο adventure. (Για την ακρίβεια υπήρχε σε άλλο ένα που "αντέγραψε" το interface της Access. Σας αφήνω να βρείτε ποιο είναι αυτό.)

Οι σημαντικές αλλαγές που έχουν επέλθει στο παιχνίδι είναι οι εξής: Οδηγώντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το βασικό Control Panel που περιέχει τα New Game, Hint, Exit Game, Save, Config, Credits, Load και Intro. Οδηγώντας τον κέρσορα στα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται τώρα πια το Inventory Panel, στα αριστερά το Travelling Panel και στο κάτω μέρος της οθόνης το VR Movement Overlay το οποίο χειρίζεσαι με το mouse.

Ολα αυτά τα panels επιτρέπουν ένα "κλείδωμά" τους, κάνοντας κλικ στο μικρό icon λουκέτο που υπάρχει σε καθένα από αυτά και τα αφήνει μόνιμα ανοικτά αλλά σε πιο μικρή κλίμακα.

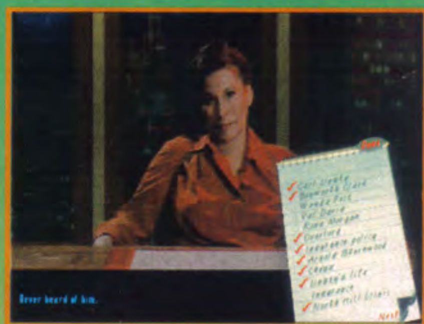
Κάνοντας κλικ πάνω σε κάποιο αντικείμενο εμφανίζεται ένα διπλό και πανέμορφο icon που περιέχει τα LOOK και ACT. Το τελευταίο ανάλο-



Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το panel από που ελέγχεις όλο το παιχνίδι με το mouse.



Το εκπληκτικό menu με τα saves του παιχνιδιού.



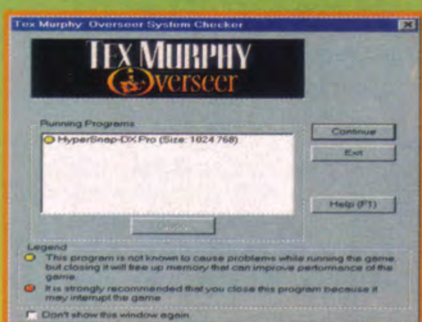
Μιλώντας με έναν χαρακτήρα εμφανίζεται ένα notebook με τις διαθέσιμες επιλογές.



Κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο εμφανίζονται δύο επιλογές. Η μία αφορά γενικά στη δράση (ACT).



Με την άλλη εξετάζεις το εν λόγω αντικείμενο (LOOK).



Ακόμη και αυτό! Βλέπει ποια προγράμματα τρέχουν ήδη και σε ειδοποιεί να τα κλείσεις. Καλά, και εγώ πώς θα τραβήξω τις φωτογραφίες που θέλω;



Από το φινάλε της περιπέτειας.



Η αμαρτία...

γα με την περίπτωση "γίνεται" GET, OPEN, MOVE κ.λπ.

Φυσικά ισχύει η κίνηση μέσα στο χώρο με το mouse. Πατάς το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και κρατώντας το πατημένο το κινείς προς την κατεύθυνση όπου θέλεις να κινηθείς. Μιλάς μέσω του ειδικού Notebook που εμφανίζεται όπου καταγράφονται οι κάθε φορά διαθέσιμες ερωτήσεις. Χρειάζεται προσοχή γιατί ρωτώντας συχνά εμφανίζεις νέες πληροφορίες. Όλα στο χειρισμό λειτουργούν τέλεια. Πρόκειται για το πιο πλήρες και επαναστατικό interface που υπάρχει. Το manual του παιχνιδιού περιέχει τα πάντα, ακόμη και πλήρεις οδηγίες για το χειρισμό όλων των κρίσιμων puzzles του Overseer. Κυριολεκτικά υποδειγματική δουλειά.

Η DVD-ROM ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ OVERSEER

Ανάμεικτες είναι οι εντυπώσεις μας από την DVD έκδοση του Overseer. Καταρχήν, να ξεκαθαρίσουμε κάτι που θεωρώ θεμελιώδες: Το παιχνίδι, εξαρχής, δεν προοριζόταν να κυκλοφορήσει καν σε CD-ROM έκδοση. Από τις επίσημες πηγές της ίδιας της Access Software κάτι τέτοιο αποκλειόταν κατηγορηματικά μέχρι και λίγους μήνες πριν από την κυκλοφορία της νέας περιπέτειας του Tex Murphy. Όλοι διαβεβαίωναν πως το Overseer κατασκευαζόταν ειδικά για να εκμεταλλεύεται τα πλεονεκτήματα της νέας τεχνολογίας και, κατά συνέπεια, η έκδοσή του σε CD-ROM δεν είχε καν νόημα.
Φυσικά, τα πάντα άλλαξαν άρδην όταν, καθώς ο καιρός περνούσε, οι υπεύθυνοι της Access διαπίστωσαν πως το DVD-ROM όχι μόνο δεν είχε διαδοθεί ανάμεσα στους home users, όπως αναμενόταν μέχρι τις αρχές του 1998, αλλά δεν είχαν ακόμη καλά-καλά κυκλοφορήσει τα πρώτα μοντέλα στην αγορά. Έτσι, λοιπόν, προκειμένου να ρισκάρει μια αποτυχία (που βέβαια με τα υπάρχοντα δεδομένα διαφαινόταν καθαρά πλέον στον ορίζοντα, αφού ελάχιστοι ήταν οι "ευτυχείς" κάτοχοι ενός DVD-ROM που θα αγόραζαν τελικά το παιχνίδι) και να μη χάσει την πρωτοπορία του "πρώτου παιχνιδιού σε DVD που μάλιστα θα περιέχει και ξεχωριστό κώδικα για αυτό" έριξε νερό στο κρασί της και διάλεξε την πλέον πρόσφορη εναλλακτική λύση, που δεν ήταν άλλη από την κυκλοφορία του Overseer σε ένα πακέτο που περιέχει την DVD και την CD-ROM version του adventure. Αυτό και μόνο έδινε το στίγμα για το τελικό προϊόν.
Προφανώς η Access δεν θα ρισκάριζε να "πετσοκόψει" σημαντικά την DVD έκδοση (γιατί αυτό ήταν το μόνο που πρόφθαινε πλέον να κάνει) στα CD-ROMs, αφού κάτι τέτοιο θα δυσαρεστούσε το μεγαλύτερο κομμάτι των αγοραστών του παιχνιδιού. Έτσι, το μόνο extra χαρακτηριστικό που τελικά συμπεριέλαβε στο DVD είναι η δυνατότητα του video playback σε MPEG-2 format, κάτι που αυξάνει σημαντικά την ποιότητα των video sections του Overseer. Στον τομέα αυτό πρόκειται για "άλλη κλάση" στην DVD έκδοση. Ωστόσο, καμία άλλη διαφορά δεν υπάρχει ανάμεσα στις δύο versions, πέρα φυσικά από το ότι δεν αναγκάζεται κάποιος να κάνει disk swapping αν διαθέτει DVD-ROM, αφού στην περίπτωση αυτή όλα τα gigabytes του παιχνιδιού χωράνε σε ένα και μόνο ασημένιο δισκάκι. Η ΤΕΡΑΣΤΙΑ όμως διαφορά φαίνεται σε όσους διαθέτουν AGP κάρτα γραφικών, με την προϋπόθεση αυτή να διαθέτει τουλάχιστον 4MB texture memory. Τότε τα frames στα 3D-rendered sections (τα VR environments δηλαδή) του Overseer κυριολεκτικά απογειώνονται (από 10 το πολύ σε ένα μέσο σύστημα, φθάνουν και ξεπερνούν τα 30), ενώ το ενοχλητικό pixel-ιασμα στα textures εξαφανίζεται και η συνολική εικόνα των γραφικών αποκτά άλλη διάσταση.
Ωστόσο, όλα αυτά είναι διαθέσιμα και στη CD-ROM έκδοση.
Ένα bug που θα συναντήσετε στην DVD version του παιχνιδιού οφείλεται στο ότι αυτό πιθανότατα θα κολλήσει όταν μιλάτε στην Eve Clements. Για να διορθώσετε το συγκεκριμένο πρόβλημα, θα πρέπει να μετακινήσετε (με cut και paste) το αρχείο dxr2udf.vxd, που εγκαθιστά το Overseer στο σκληρό σας, σε ένα άλλο directory που δεν έχει σχέση με το παιχνίδι. (Παρεμπιπτόντως, για ένα άλλο πρόβλημα που παρουσιάζεται και στις δύο εκδόσεις του παιχνιδιού - μένετε κολλημένοι στο εργαστήριο του Greg Call αν δεν έχετε λύσει το Braille puzzle - μόλις κυκλοφόρησε ένα patch που το διορθώνει χωρίς μάλιστα να χρειαστεί να ξαναπαίξετε το παιχνίδι από την αρχή, το οποίο βεβαίως θα συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του επόμενου τεύχους.)
Τέλος, στις 27 Μαρτίου η Access ανακοίνωσε πως ετοιμάζει ένα νέο patch για το παιχνίδι, με σκοπό να προσφέρει Voodoo support. Αναμένουμε...

Βαγγέλης Κράτσας



Το κρυφό εργαστήριο. Εδώ θα μάθεις τι ακριβώς γίνεται...



Οποιος δεν ξέρει το άγαλμα αυτό, μένει στην ίδια τάξη.



Μέσα στα γραφεία του Low and Order.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από μυστήριο, άφθονο ερωτισμό, σπάνιο αυτοσαρκαστικό χιούμορ, πλούσια δράση και ΑΠΙΘΑΝΗ μουσική. Η δράση αυτήν τη φορά περιλαμβάνει δύο επίπεδα.



Στο πρώτο, το Entertainment, έχεις πρόσβαση στο κλασικό Hint system του παιχνιδιού, ενώ μπορείς να κάνεις bypass οποιοδήποτε από τα 23 puzzles του παιχνιδιού πληκτρολογώντας τον αριθμό 911.

Το Gamer επίπεδο δεν περιλαμβάνει καμία από τις προαναφερόμενες δυνατότητες, ενώ έχεις και χρονικό περιορισμό για καθένα από τα 23 puzzles.

Α! ναι, παίρνεις και περισσότερους πόντους (1.500 στο πρώτο, 4.000 στο δεύτερο), χωρίς όμως να έχεις extra γρίφους.

Οι γρίφοι του, μεσαίου επιπέδου, είναι πιο εύκολοι από αυτούς του Pandora.

Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο σε έκταση δράσης, κάτι πολύ σημαντικό. Ξεχωριστή θέση στο παιχνίδι κατέχει ο περίφημος πολιτισμός των ινδιάνων Anasazi (θυμάστε το Timelapse;) για τον οποίο υπάρχει η σχετική φιλολογία περί των εξωγήινων, μια και εξαφανίστηκαν μέσα σε μία νύχτα.

Τη δράση του παιχνιδιού διαπερνά μία "σκακιστική" ατμόσφαιρα, η οποία φθάνει στο ανώτερο σημείο της στο φινάλε του παιχνιδιού, όπου πρέπει να κερδίσεις μία θέση παρτίδας που αναπαριστά την περίφημη "Πάντα Πράσινη" που παίχτηκε μεταξύ του εκπληκτικού Αντερσεν (μας έχει δώσει και την ιστορική "Αθάνατη Παρτίδα") και του Ντιφρέν το 1852. Εσύ είσαι ο Λευκός και ουσιαστικά ξεκινάς από την 19η κίνηση της πραγματικής παρτίδας. Το παιχνίδι δεν αναφέρει τίποτα, ωστόσο τι σκακιστής θα ήμουν αν δεν ήξερα τη θέση αυτήν απέξω;

Το φινάλε του είναι καταπληκτικό και θα προκαλέσει σοκ! Μην περιμένετε όμως να πω τίποτα περισσότερο γι' αυτό, μια και μάλλον αποτελεί το πιο δυνατό στοιχείο του παιχνιδιού.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	90

90



Ενα πολύ καλό adventure που όμως δεν είναι ισάξιο του Pandora Directive. Είναι το πρώτο παιχνίδι για DVD drive και μόνο αυτό λέει πολλά. Για να το ευχαριστηθείτε πρέπει να έχετε πολύ δυνατό υπολογιστή. Μοιραίες γυναίκες, πολλή δράση και ο Murphy να σώζει για μία ακόμη φορά τον κόσμο.



Σε κάθε κάρτα που βάζεις μέσα πρέπει να πληκτρολογείς και τον αντίστοιχο κωδικό.

STRATEGY

BATTLE ZONE

Μία από τις αρχικές ιδέες για τη διαφημιστική εκστρατεία της Activision ήταν η εικόνα ενός κουτιού συσκευασίας του Quake και ενός του Command & Conquer καπνίζοντας μαζί στο... κρεβάτι. Το Battlezone φιλοδοξεί να γίνει το... παιδί των δύο παιχνιδιών, που θα "δολοφονήσει" τους γονείς του.


Καμία ελπίδα για τους Σοβιετικούς!

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Εχουμε γράψει πολλές φορές για τον αναπόφευκτο κορεσμό στον οποίο οδηγούνται (ή, καλύτερα, έχουν ήδη οδηγηθεί) δύο μεγάλες κατηγορίες παιχνιδιών, τα strategies πραγματικού χρόνου (λέγε με Red Alert) και τα actions πρώτου προσώπου (λέγε με Quake). Η μεγάλη επιτυχία των πρωτοπόρων C&C και Doom έφερε ως φυσικό επακόλουθο την προσπάθεια όλων των εταιριών να δημιουργήσουν παιχνίδια των συγκεκριμένων κατηγοριών και ανάλογης αξίας. Ετσι εμφανίστηκαν τίτλοι με σπουδαία πλεονεκτήματα και σημαντικές καινοτομίες, οι οποίοι ξεχώρισαν και έγιναν επιτυχίες, ενώ -όπως πάντα άλλωστε- υπήρξαν ακόμη οι κακοί μιμητές και οι απλοί αντιγραφείς. Σήμερα όμως τα πράγματα δείχνουν ότι χρειάζεται κάτι εντελώς καινούριο για να μπορέσει ένα παιχνίδι να ξεχωρίσει από τα τόσα όμοια και να κατακτήσει τους gamers. Για όλους αυτούς τους λόγους οι εταιρίες ψάχνουν λύσεις προσανατολιζόμενες στα υβριδικά παιχνίδια, με τη συνένωση στοιχείων από διάφορες κατηγορίες.

Το Battlezone προσπαθεί να ενώσει δημιουργικά τα strategy games με τα actions.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 120MHz, 16MB RAM, 150MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο + 50MB για το swap file, 2x CD-ROM, VGA 1MB 16-bit High Color, συμβατή κάρτα ήχου, W95, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

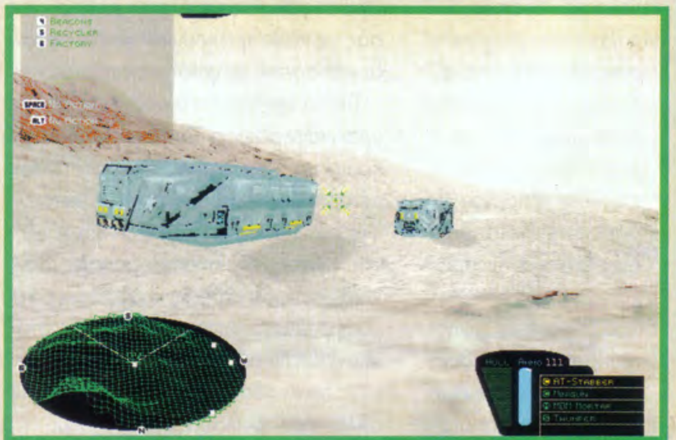


ΨΥΧΡΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ;

Μπορεί για εμάς σήμερα ο Ψυχρός Πόλεμος να αποτελεί παρελθόν, όμως το 1958 βρισκόταν στις κρισιμότερες στιγμές του. Για πολλά χρόνια μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο οι δύο υπερδυνάμεις (Η.Π.Α. και Ε.Σ.Σ.Δ.) ανταγωνίζονταν στο στρατιωτικό και διπλωματικό τομέα, εξοπλιζόμενες όσο περισσότερο μπορούσαν ("to secure Peace is to prepare for War") και μεταφέροντας τις διαφορές τους και σε τρίτες χώρες (βλ. Βιετνάμ).

Ενα απόρρητο κείμενο του Προέδρου των Η.Π.Α. Dwight Eisenhower (ή πιο απλά "Ike") προς το στρατηγό George Collins ανέφερε για μια βροχή κομματιών μετεωρίτη που έπεσαν στη Γη το 1952 (στην περιοχή της Κορέας).

Σε εκείνα τα κομμάτια οι Αμερικανοί και Σοβιετικοί επιστήμονες ανακάλυψαν ταυτόχρονα ένα "περίεργο" βιομέταλλο, το οποίο αποδείχθηκε ότι είχε πολύ σπουδαίες ικανότητες - αν



Μπροστά σας βρίσκονται το Recycler και το Factory. Προσέξτε μην τα "χάσετε" γιατί θα... χάσετε.



Τα πυρομαχικά τελειώνουν. Αυτή είναι η τελευταία σας ευκαιρία να απαλλαχθείτε από το αντίπαλο βομβαρδιστικό.

και δεν μπόρεσαν να γίνουν όλες γνωστές. Το σημαντικό στοιχείο ήταν ότι όποιος κατόρθωνε να ελέγξει αυτό το μέταλλο θα μπορούσε να κερδίσει και τον Ψυχρό Πόλεμο.

Ετσι ο Πρόεδρος (δεν ήταν ακόμη Πλανητάρχης, γιατί υπήρχε και ο Χρουστόφ που του "χάλαγε τα σχέδια") αποφάσισε να ιδρύσει τη NASA (National Aeronautics and Space Administration), η οποία θα γινόταν γνωστή σε όλο τον κόσμο, αλλά και την NSDF (National Space Defence Force), για την οποία κανείς δεν θα είχε ιδέα και θα ήταν επιφορτισμένη με τη μελέτη του "βιομετάλλου" και τη χρήση του για την τελική επικράτηση.

Τα επιστημονικά επιτελεία της NSDF, λοιπόν, αφού μελέτησαν το νέο υλικό, μπόρεσαν να το χρησιμοποιήσουν για την κατασκευή πολεμικών μονάδων (σιγά να μην έλειπαν) που θα αποτελούσαν τα βασικά εργαλεία για την κατάκτηση του διαστήματος. Επίσης, οι επιστήμονες επέλεξαν έξι τοποθεσίες στο Γαλαξία όπου εικαζόταν ότι υπήρχαν αποθέματα από το "βιομέταλλο" και επιπλέον προσφέρονταν για εξερεύνηση και δημιουργία βάσης.

Σε αυτά τα έξι μέρη μέσα στο Γαλαξία μας (στη Σελήνη, τον Αρη, την Αφροδίτη, τους δορυφόρους του Δία Ευρώπη και Ιο καθώς και τον Τιτάνα, έναν από τους δορυφόρους του Κρόνου) θα προσπαθήσετε να ανακαλύψετε το μυστικό αυτής της "εξωγήινης" πρώτης ύλης αλλά και να υπερισχύσετε των Σοβιετικών στη μάχη για την τελική επικράτηση.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

...φροντίστε να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του παιχνιδιού, ο οποίος στην αρχή θα σας φανεί πολύ δύσκολος - όμως τίποτα δεν είναι ακατόρθωτο. Για αυτό το λόγο η Activision έχει προσθέσει στο παιχνίδι την επιλογή "Combat Exercises". Αυτή αποτελείται από τέσσερις πολύ απλές αποστολές, που έχουν σκοπό να σας καθοδηγήσουν στην εκμάθηση του χειρισμού του σκάφους σας και να σας διδάξουν πώς να δίνετε εντολές και να καταστρώνετε στρατηγικές. Ολα αυτά γίνονται με την απαραίτητη βοήθεια από τον "εκπαιδευτή" σας, ο οποίος σας παρέχει χρήσιμες συμβουλές κατά τη διάρκεια της αποστολής.

Το πρόβλημα έγκειται στο γεγονός ότι ο "εκπαιδευτής" δεν έχει και πολύ μεγάλη υπομονή, κάτι που σημαίνει ότι, όταν αργείτε να ολοκληρώσετε τα διάφορα objectives, σας "πετά έξω" δίνοντάς σας το μήνυμα: "Mission Failed". Ενα στοιχείο πολύ εκνευριστικό στα πρώτα βήματα, όταν δεν γνωρίζετε ούτε το περιβάλλον ούτε τις δυνατότητες του σκάφους.

Επίσης πρέπει να φροντίσετε να έχετε αρκετή μνήμη διαθέσιμη και πολύ χώρο στο δίσκο, γιατί το παιχνίδι είναι πράγματι "αχόρταγο". Μπορεί να αναγράφει ότι απαιτεί 16MB μνήμης, αλλά επιπλέον θα πρέπει να έχετε ένα αρκετά μεγάλο swap file (δηλαδή περισσότερα από 50MB ελεύθερα στο σκληρό) για να παίξετε απρόσκοπτα και χωρίς τα γνωστά crashes. Ακόμη και έτσι, όμως, πολλές φορές και χωρίς λόγο το Battlezone μας... πέταξε στα Windows, γεγονός αρκετά περίεργο. Μάλλον οι απαιτήσεις του είναι πολύ μεγαλύτερες από ό,τι φαίνεται.

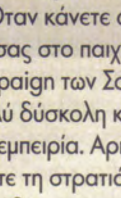
ΣΤΗ ΖΩΝΗ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ

Η πρώτη επιλογή σας είναι να διαλέξετε στρατόπεδο. Η συγκεκριμένη επιλογή καθορίζει και την campaign που θα παίξετε, καθώς το παιχνίδι περιέχει μόνο μία campaign για τους Αμερικανούς (με το όνομα "Stars and Stripes") και μία για τους Σοβιετικούς ("Red Brigade"). Οταν κάνετε ακόμη τα πρώτα βήματά σας στο παιχνίδι μη διαλέξετε την campaign των Σοβιετικών, γιατί είναι πολύ δύσκολη και απαιτεί σημαντική εμπειρία. Αρκεστείτε να ακολουθήσετε τη στρατιά των Η.Π.Α. στην προσπάθεια για την τελική επικράτηση.

Στο Battlezone χειρίζεστε μια στρα-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	92

94



Το πρώτο παιχνίδι ενός νέου είδους. Καθαρή δράση σε συνδυασμό με αυθεντική στρατηγική πραγματικού χρόνου. Ιστορική στιγμή!



Βλέπετε τα απομεινάρια μιας προηγούμενης επιδρομής. Δεξιά φαίνονται τα objectives της αποστολής σας.

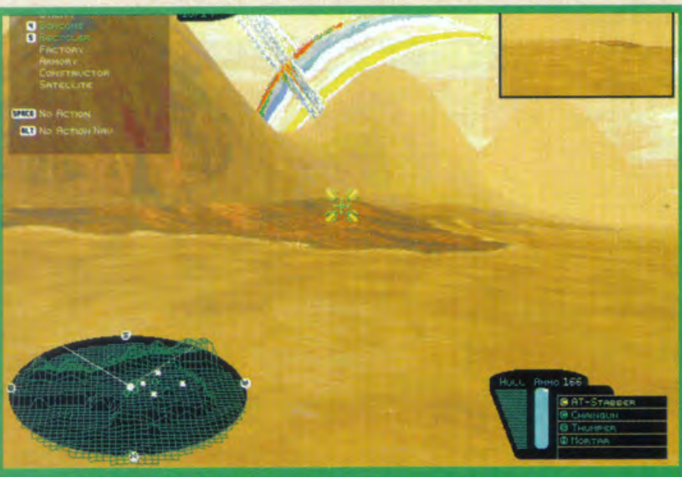


Στον πλανήτη Αρη το τερέν είναι κόκκινο. Ηρεμία πριν από την καταιγίδα!

τιωτική μονάδα του στρατού που έχετε επιλέξει. Βρίσκεστε λοιπόν στο cockpit αυτής της μονάδας και βλέπετε το χώρο σε τρισδιάστατη προοπτική. Φανταστείτε ότι έχετε αναλάβει μια μονάδα του Red Alert και κινείστε ανάμεσα στα κτίρια. Αυτά που έχετε να κάνετε είναι αφ' ενός να πολεμήσετε προσπαθώντας να φέρετε σε πέρας τις διάφορες αποστολές και αφ' ετέρου να καταστρώσετε την κατάλληλη στρατηγική προκειμένου να τα καταφέρετε. Η στρατηγική διάσταση του παιχνιδιού διαδραματίζει σημαντικό ρόλο και έχει το μεγαλύτερο μερίδιο στην πορεία για την κατάκτηση του στόχου σας. Μην τολμήσετε να την υποτιμήσετε, γιατί απλά δεν θα επιζήσετε στον κόσμο του Battlezone. Το συγκεκριμένο κομμάτι του παιχνιδιού παρουσιάζει σημαντικές ομοιότητες με το Command & Conquer ως προς τη γενικότερη φιλοσοφία τους: Χρειάζεται και εδώ να χτίζετε κατάλληλα κτίρια, αμυντικές και επιθετικές μονάδες και να ετοιμάζεστε για την τελική επίθεση.

Στην αρχή της campaign ξεκινάτε πεζοί και οπλισμένοι με δύο απλά όπλα: το Snipper Rifle και το Plasma Rifle. Μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα διαθέσιμα οχήματα και να το χειριστείτε κατά τη διάρκεια της campaign. Αυτό δεν σημαίνει ότι "δεσμεύεστε" με τα "ιερά δεσμά του γάμου" με το εν λόγω όχημα. Αντίθετα, αν το χάσετε (αν δηλαδή σας το καταστρέψουν οι αντίπαλοι), θα "εκτοξευθείτε" έξω από αυτό και θα συνεχίσετε πεζοί να πολεμάτε, μέχρι να έρθει κάποια άλλη μονάδα να σας... μαζέψει. Μπορείτε επίσης να αλλάξετε όχημα οποιαδήποτε στιγμή μέσα στο παιχνίδι πατώντας το πλήκτρο "H". Αφού πέσετε στο έδαφος μπορείτε να καλέσετε μια άλλη μονάδα (όποια θέλετε) για να αναλάβετε (ανταλλάσσοντας οχήματα με τον πιλότο της). Αν πάλι πατήσετε "Ctrl"+"B", τότε εσείς "πηδάτε" έξω από τη μονάδα σας και εκείνη αυτοκαταστρέφεται.

Αφού λοιπόν επιλέξετε ένα όχημα (το MBT Tank "Grizzly" αποτελεί πολύ καλή επιλογή) είστε έτοιμοι να αρχίσετε την αποστολή σας. Σε ορισμένες αποστολές έχετε έτοιμη τη βάση, οπότε πρέπει είτε να την προστατεύσετε είτε να ξεκινήσετε επίθεση σε εχθρικούς στόχους, ενώ σε άλλες θα πρέπει να τη δημιουργήσετε από την αρχή. Για να κάνετε κάτι τέτοιο είναι απαραίτητο να έχετε ένα Recycler, το οποίο αναλαμβάνει την παραγωγή μονάδων. Το Recycler χρειάζεται ενέργεια για να λειτουργήσει, για αυτό πρέπει να βρει ένα Geyser για να εκμεταλλευτεί την ενέργειά του. Ετσι, η μονάδα αυτή μπορεί να κινείται μέχρι να βρει την πηγή ενέργειας και να "κάτσει" πάνω της για να αρχίσει την παραγωγή.



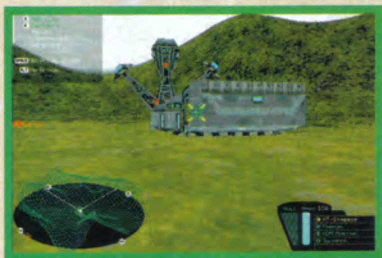
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πράγματι εντυπωσιακά.

Πρέπει να προστατεύσετε το Recycler σας με κάθε τρόπο, γιατί χωρίς αυτό δεν μπορείτε να φτιάξετε στρατό.

Για να αρχίσει την παραγωγή, η προαναφερθείσα μονάδα απαιτεί κομμάτια (scrap) από το γνωστό "βιομέταλλο". Συνεπώς οι πρώτες μονάδες που πρέπει να δημιουργήσετε είναι Scavengers, οι οποίες αναλαμβάνουν να βρουν τέτοια κομμάτια, να τα μαζέψουν και να τα φέρουν πίσω στο Recycler. Πέρα από αυτή τη βασική μονάδα κατασκευής υπάρχουν και άλλες που αναλαμβάνουν τη δημιουργία πιο εξελιγμένων μονάδων και όπλων, αλλά θα χρειαστεί να περάσετε μερικές αποστολές για να μπορέσετε να τις χρησιμοποιήσετε. Στο παιχνίδι συμπεριλαμβάνονται αμυντικές και επιθετικές μονάδες ανάλογες με εκείνες του Red Alert και καλό είναι προτού ξεκινήσετε την αποστολή να έχετε μια ιδέα των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων κάθε μονάδας. Εκτός από το τμήμα της στρατηγικής, το BattleZone προσφέρει και καθαρά action διάσταση - η οποία λειτουργεί ταυτόχρονα με τη στρατηγική. Εδώ βρίσκεται όλο το "ζουμί" της υπόθεσης. Το παιχνίδι παρέχει καταιγιστική δράση, κατά την οποία πρέ-



Ο πλανήτης αυτός είναι η Ευρώπη. Προσέξτε, γιατί οι κίνδυνοι παραμονεύουν!



Βρίσκεστε στον Αχιλλέα, έναν από τους δορυφόρους του Ουρανού. Μπροστά σας είναι το Factory.

πει να πολεμάτε όπως στο Quake και ακόμη αγριότερα (εναλλάσσοντας όπλα και μετακινούμενοι για να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά). Επιπλέον έχετε να δίνετε κρίσιμες οδηγίες στις μονάδες σας και να φροντίζετε να εξασφαλίζετε ενέργεια και επισκευές σε όσες από αυτές χρήζουν βοήθειας αλλά και στον ίδιο σας τον εαυτό.

Σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να βαρεθείτε ή να βρεθείτε να περιμένετε τις αντιδράσεις του υπολογιστή γιατί δεν έχετε κάτι να κάνετε. Ορισμένες φορές η οθόνη θα γεμίζει από εχθρικά αεροσκάφη και, αν δεν έχετε οργανώσει καλή άμυνα και ισχυρή επιθετική ομάδα, δεν θα επιζήσετε για πολύ. Ακόμη και στο Easy mode (υπάρχουν ακόμη Medium και Hard mode) τα πράγματα δεν είναι καθόλου "easy", καθώς η δράση είναι εξ ολοκλήρου real time και τα χρονικά περιθώρια ολοένα στενεύουν. Θα πρέπει να συνδυάζετε συνέχεια τόσο τις action ικανότητές σας (για να αντιμετωπίζετε μαζί με τους συντρόφους σας τον εχθρό) όσο και τη στρατηγική δεινότητά σας, αφού χωρίς συντονισμένη και καλά οργανωμένη προεργασία δεν έχετε καμία ελπίδα!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αν αναρωτιέστε πώς υλοποιούνται όλα τα προαναφερθέντα, μην ανησυχείτε. Τα πράγματα είναι πολύ απλά και όλος ο χειρισμός χρειάζεται απλά τα δύο... χεράκια σας. Στον action τομέα το ποντίκι αναλαμβάνει να καθοδηγεί το στόχο των όπλων σας αλλά και να στρίβει το όχημα, ενώ το δεξί πλήκτρο πυροβολεί και το αριστερό αλλάζει το όπλο που χρησιμοποιείτε. Με τα πλήκτρα "W" και "S" κινείτε το όχημα (ή τη μονάδα) μπρος-πίσω, ενώ με το "E" η μονάδα πετά.

Οσον αφορά στη στρατηγική, όλα είναι προσβάσιμα μέσω των 10 αριθμητικών πλήκτρων πάνω από τα γράμματα του πληκτρολογίου. Στην άνω αριστερή γωνία της οθόνης βλέπετε εννιά επιλογές (που δεν είναι πάντα ενεργοί), μέσω των οποίων μπορείτε να επιλέξετε τις μονάδες σας και να τους δώσετε οδηγίες. Για παράδειγμα, πατώντας το πλήκτρο "1" εμφανίζονται όλες οι επιθετικές μονάδες σας. Αν έχετε δύο tanks, πατώντας ξανά το "1" επιλέγετε το ένα από τα δύο. Ετσι εμφανίζονται όλες οι διαθέσιμες επιλογές για τη συγκεκριμένη μονάδα, όπως "Attack", "Hunt", "Follow Me", "Take My Wing" και άλλες, τις οποίες επιλέγετε και πάλι με το πάτημα του αντίστοιχου αριθμητικού πλήκτρου. Δίπλα σε αυτό το menu υπάρχουν δύο ενδείξεις, μία για τα αποθέματα σε "βιομέταλλο" και μία για τους πιλότους τους διαθέσιμους να αναλάβουν μονάδες. Στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης βρίσκονται οι ενδείξεις για τη ζημιά που έχει υποστεί η μονάδα σας και για τα διαθέσιμα πυρομαχικά, ενώ στο αριστερό μέρος υπάρχει το τρισδιάστατο ραντάρ, το οποίο είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδι στρατηγικής και θα αποτελέσει σίγουρα μεγάλη βοήθεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον εικαστικό τομέα το παιχνίδι είναι άψογο. Τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά και με μεγάλη λεπτομέρεια. Τόσο οι μονάδες όσο και ο κόσμος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα όμορφα σχεδιασμένοι. Ακόμη και ο ουρανός -ειδικά ο Ηλιος- παρουσιάζεται ρεαλιστικά, αφού υπάρχουν τόσο οι φωτοσκιάσεις στους λόφους και στις μονάδες όσο και τα "παιχνιδίσματα" που κάνει η διάθλαση του φωτός μέσα από το τζάμι της μονάδας σας. Το παιχνίδι υποστηρίζει 3D επιταχυντές γραφικών όπως είναι οι 3Dfx, ATI Rage Pro, Nvidia Riva 128, Power VR και άλλοι. Οσον αφορά στον ήχο, το Battlezone περιέχει κάποια ευχάριστα μουσικά κομμάτια, τα οποία εμπλουτίζουν τη δράση και συμβάλλουν σημαντικά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης εξαιρετικό speech. Αυτό βρίσκεται είτε στις απαντήσεις των μονάδων σας, οι οποίες είναι διαφορετικές σε ύφος, φωνή και περιεχόμενο για κάθε μονάδα (οι Σοβιετικοί έχουν και την ανάλογη προφορά), είτε στην εισαγωγή κάθε αποστολής, οπότε πράγματι προετοιμάζει το κατάλληλο κλίμα για δράση.

ΝΕΟ ΕΙΔΟΣ;

Μάλλον ναι - αν και η τελική κρίση ανήκει στους gamers και μόνο. Αλλωστε το Quake και το Command & Conquer έγιναν θρύλοι επειδή αγαπήθηκαν τόσο από τους παίκτες. Το Battlezone είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι που κατόρθωσε να ισορροπήσει ανάμεσα στα δύο είδη με επιτυχία.

Η κλειστοφοβική ατμόσφαιρα που δημιουργεί (παρ' ότι διαδραματίζεται σε ανοικτούς χώρους) σε συνδυασμό με το δυνατό σενάριο, το οποίο αποκαλύπτεται κατά τη διάρκεια κάθε campaign και δεν περιορίζεται σε απλή εναλλαγή αποστολών (θα ανακαλύψετε σιγά-σιγά τα απομεινάρια ενός εξωγήινου πολιτισμού, των Cthonians, που είχε σχέσεις με τους αρχαίους Ελληνες), δημιουργούν τις απαραίτητες προϋποθέσεις για ένα "must" που θα διεκδικήσει σθεναρά θέση στα top της χρονιάς. Τα τρία επίπεδα δυσκολίας και οι πολλές multiplayer δυνατότητες του παιχνιδιού θα σας κάνουν να μη θέλετε να σταματήσετε. Οπως και να έχει, το Battlezone είναι απολαυστικό.

PC



Τώρα είστε πεζοί. Προσέξτε, γιατί είστε ευάλωτοι και δεν μπορείτε να τρέξετε πολύ γρήγορα. Καλέστε γρήγορα μια μονάδα να σας δώσει ένα... χεράκι!



Μόλις βρήκατε το διαστημόπλοιο Ηφαιστος των εξωγήινων Cthonians. Το σενάριο έχει αρχίσει να ξετυλίγει τις "σκοτεινές" πτυχές του. Δεν σας γράφουμε περισσότερα...



Black Dahlia

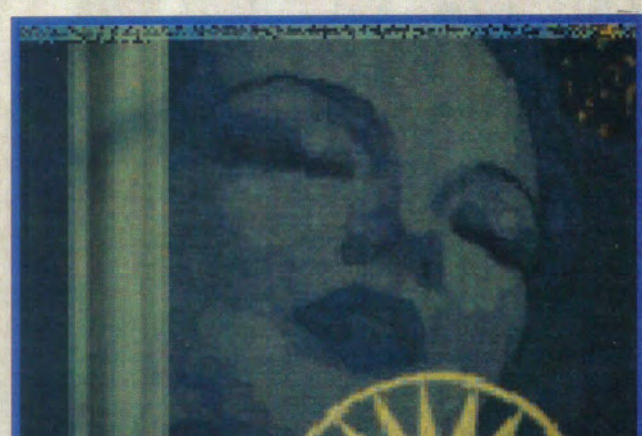
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Full Motion Video: Η αιχμή της τεχνολογίας στα λεγόμενα "interactive movies". Προνομιακός χώρος για την εφαρμογή της τα adventures. Πρόκειται για μία ακριβή τεχνολογία που απαιτεί εξαιρετικά προϊόντα. Εκεί λοιπόν που η μία μετά την άλλη οι εταιρίες έκαναν πίσω, η Take 2 Interactive με επίσημη ανακοίνωση ξεκαθάρισε ότι θα συνεχίσει να τη χρησιμοποιεί γιατί απλώς πιστεύει πάρα πολύ σε αυτήν!!! Και έτσι ήρθε η ώρα του Black Dahlia, ενός από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
anrdreas@compulink.gr

Το Ripper σημείωσε εξαιρετική εμπορική επιτυχία παρά τα αρνητικά σχόλια του διεθνούς Τύπου για την ηθοποιία των πρωταγωνιστών (δεν τους άρεσε -λένε- ο εκπληκτικός από κάθε πλευρά και βραβευμένος με Oscar Christopher Walken) αλλά και για τη λειτουργικότητα και το επίπεδο δυσκολίας των περισσότερων γρίφων του. Εχω επισημάνει και στο παρελθόν πως, ό,τι και να γράψουν οι λεγόμενοι







Το Worldmap με τις τοποθεσίες όπου κάθε φορά μπορείς να μετακινηθείς.

"ειδικοί", το κοινό έχει το δικό του κριτήριο που σχεδόν "αυτόματα" καταγράφει τις προτιμήσεις του τουλάχιστον για μερικούς ξεχωριστούς τίτλους. Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει και με το Riven το οποίο, παρά τον πόλεμο που του γίνεται από το σύνολο σχεδόν του ειδικού Τύπου, έφθασε μέσα σε περίπου τέσσερις μήνες τα 1.000.000 αντίτυπα καταρρίπτοντας όλα τα ρεκόρ και βάζοντάς τους όλους να "ψάχνονται". (Ειλικρινά δεν έχω τίποτα με τα action games, αλλά αν το Quake 2 είχε κάνει τις πωλήσεις αυτές θα παραμιλούσαν λέγοντας ότι πρόκειται για προϊόν εξωγήινης τεχνολογίας!!!)

Μετά τη μεγάλη αυτή εμπορική επιτυχία του Ripper ήταν απόλυτα φυσικό το κοινό να περιμένει πώς και πώς τον επόμενο τίτλο της Take 2. Η ανακοίνωση του Black Dahlia σε συνδυασμό με τη μεγάλη διαφήμιση που έγινε στο γεγονός ότι θα έπαιζε σε αυτό ο "πολύς" Dennis Hopper (ένας πραγματικός μύθος του Χόλιγουντ) δημιούργησε ένα πολύ μεγάλο "ρεύμα" υπέρ του παιχνιδιού.

Ε! λοιπόν οι στιγμές της αγωνίας τέλειωσαν. Το πολυαναμενόμενο Black Dahlia είναι εδώ και φυσικά δεν υπήρχε περίπτωση να μην κάνουμε μία όσο το δυνατόν αναλυτική παρουσίαση. Επειδή είμαι άνθρωπος των "σταράτων" λόγων σάς λέω προκαταβολικά το εξής: Σταματήστε να διαβάζετε το άρθρο, αφήνοντας το περιοδικό ανοικτό στις σελίδες αυτές, και τρέξτε να αγοράσετε το παιχνίδι χωρίς καμιά καθυστέρηση. Δεν είναι απλώς πολύ καλό, είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικό. Είναι ένα ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ adventure. Αντε, λοιπόν, τι περιμένετε... Τρέξτε να προλάβετε μην εξαντληθεί! Αλλωστε, ποιος μπορεί να περιμένει όταν έχει να κάνει με το Black Dahlia; Πάντως όχι εγώ, όσο δε με αφορά δεν μπορείτε να πείτε ότι δεν σας προειδοποίησα...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	97

97



Ενα adventure που θέτει από τώρα υποψηφιότητα για το καλύτερο της χρονιάς. Διαθέτει εξαιρετικό σενάριο, πολύ μεγάλη σε έκταση δράση και αυξημένο επίπεδο δυσκολίας. Από τα κορυφαία των τελευταίων χρόνων.

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ

Λίγο προτού φύγει το περιοδικό για το τυπογραφείο, κυκλοφόρησε ένα patch που προσθέτει υπότιτλους στο παιχνίδι. Θα το συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του επόμενου τεύχους. Μπορείτε, όμως, όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet να το βρείτε στη διεύθυνση: www.compulink.gr/games.



Το αντικείμενο που ψάχνεις σε όλο το παιχνίδι, η Black Dahlia.



Από το "καλό" φινάλε της περιπέτειας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είχα καιρό να δω ένα τόσο καλοδουλεμένο και έξυπνο σενάριο. Οι άνθρωποι της Take 2 είχαν την εξαιρετική ιδέα να συνδυάσουν δύο διαφορετικές και σχεδόν μυθικές ιστορίες. Η πρώτη αφορά στην πραγματική ιστορία του περιβόητου "Torso Killer" και η δεύτερη στη "μυθολογία" των Cthulhu που βασίζεται στη μοναδική δουλειά του ανεπανάληπτου Lovecraft, το έργο του οποίου αναγνωρίστηκε διεθνώς μετά το θάνατό του. Σημειώστε ότι εί-





Δείγμα του invnetory σου. Εδώ έχοντας ανοίξει το lockbox.

ναι το τρίτο καθαρόαιμο adventure που κυκλοφορεί με θέμα τη μυθολογία των Cthulhu, μετά τα Shadow of the Comet και Prisoner of Ice της Infogrames. Τονίζω το καθαρόαιμα γιατί γενικότερα στην κατηγορία αυτήν ανήκουν επίσης τα Alone in the Dark 1, 2 & 3 και το Knight's Chase που έχουν κυκλοφορήσει επίσης από την Infogrames.

Βρισκόμαστε στον Νοέμβριο του 1941 και η Ευρώπη έχει μπει στη δίνη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Η Αμερική αμφιταλαντεύεται ανάμεσα στην είσοδό της στον πόλεμο, στο πλευρό των Συμμάχων, και στην πλήρη ουδετερότητά της. Αυτήν ακριβώς την περίοδο κάποιος ή κάποια τριγυρνά τα βιομηχανικά γκέτο στο Κλίβελαντ, διαλέγοντας υποψήφια θύματα, τα οποία διασκορπίζει αργότερα στα περίχωρα. Ο Τύπος αποκαλεί τον άγνωστο δολοφόνο "Torso Killer" ή "The Mad Butcher of Kingsbury Run".



Ο περίφημος Dennis Hopper.

Εσύ είσαι ο Jim Pearson, ένας ελπιδοφόρος νεαρός πράκτορας του "Office of the Coordinator of Information", πρόδρομος της γνωστής σε όλους μας CIA. Παρακολουθείς τις δραστηριότητες των ναζί στις μεσοδυτικές Πολιτείες εκτιμώντας ότι έχουν αρχίσει να γίνονται επικίνδυνοι, ωστόσο ποτέ δεν θα πίστευες αυτό που πρόκειται να σου συμβεί.



Η περιπέτεια εκτυλίσσεται σε μία χρονική διάρκεια έξι ετών, από το 1941-47, στο προπολεμικό Κλίβελαντ, την Ευρώπη και το Λος Αντζελες και περιλαμβάνει φόνους, απάτες και ναζί. Ξεκινάς προσπαθώντας να καταλάβεις αν υπάρχει σχέση ανάμεσα στη δράση του περιβόητου Torso Killer και στις "παράνομες" δραστηριότητες φιλοναζί κύκλων στην Αμερική. Σχετικά γρήγορα θα βρεις στοιχεία για κάποια ομάδα που φέρει το μυστηριώδες όνομα "Brotherhood of Cthulhu".

Θα αδικήσω το παιχνίδι αν αναφέρω περισσότερες λεπτομέρειες γύρω από το σενάριό του. Πρόκειται για μία από τις πιο ολοκληρωμένες δουλειές που έχω δει ως τώρα. Τελειώνοντας το adventure είχα μόνο μία απορία: Γιατί δεν γυρίζεται με αυτό το εκπληκτικό σενάριο μία κινηματογραφική ταινία; Είμαι σίγουρος ότι θα σημειώσει μεγάλη επιτυχία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι τοποθεσίες όπου υπάρχει η δράση είναι σε ανάλυση 640x480 και η δουλειά που έχει γίνει σε αυτές είναι εξαιρετική, με τόσο πειστικές αναπαραστάσεις χώρων που μέχρι τώρα ελάχιστα adventures έχουν επιδείξει. Τα videos του παιχνιδιού χρησιμοποιούν την εξελιγμένη τεχνική των Interlaced γραφικών, το μοναδικό -κατά τη γνώμη μου- μεμπτό σημείο του παιχνιδιού. Προσωπικά προτιμώ τα μη Interlaced full screen videos του Ripper όσο και αν είναι κατώτερα "ποιοτικά". Μεταφέρω με επιφύλαξη τον ισχυρισμό ενός φίλου μου σύμφωνα με τον οποίο προτιμούν τα Interlaced γραφικά για λόγους χωρητικότητας και ταχύτητας. Δεν είμαι ειδικός για να ξέρω, απλώς Ripper και πάλι Ripper.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ

BLACK DAHLIA: A TRUE STORY

Η δολοφονία της ηθοποιού Elizabeth Short, γνωστής με το παρατσούκλι Black Dahlia, αποτελεί ένα αληθινό περιστατικό. Η αστυνομία δεν μπόρεσε ποτέ να βρει το δολοφόνο της. Η πιθανότερη εκδοχή είναι η Elizabeth να έχει πέσει θύμα του περιβόητου Torso Killer, του ανθρώπου που έχει καταγραφεί ως ο πρώτος serial killer στις ΗΠΑ και ο οποίος δεν συνελήφθη ποτέ!!

Η ιστορία της Black Dahlia ενέπνευσε τον περίφημο συγγραφέα James Ellroy που έγραψε ένα εκπληκτικό βιβλίο με ομώνυμο τίτλο. Το βιβλίο κυκλοφορεί σε μία πολύ καλή μετάφραση στα ελληνικά από τις εκδόσεις "Αγρα". Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα μυθιστορήματα της σχετικής φιλολογίας, μια και πέτυχε να δημιουργήσει μια εξαιρετική ιστορία η οποία περιλαμβάνει τουλάχιστον τρεις πλήρεις ανατροπές της μέχρι τότε δεδομένης "αλήθειας".

καλός. Σπουδαία ηχητικά εφέ και ατμοσφαιρική background μουσική, η οποία όμως μπορεί να μην αρέσει σε όσους έχουν μεγαλώσει με το "ντάμπα-ντούμπα" και τα πολλά beats. Οι ομιλίες είναι τέλειες, ο δε συγχρονισμός του video και του ήχου εκπληκτικός. Ολα θα έπαιρναν άριστα αν δεν υπήρχε η "γνωστή" πλέον παράλειψη της εμφάνισης των ατέλειωτων διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Ο χειρισμός έχει βελτιωθεί και, αν και σχετικά απλός, απαιτεί σημαντική εξοικείωση από το χρήστη. Οπου μπορείς να κινηθείς ενεργοποιείται ο ειδικός σταθερός travel κέρσορας. Κινούμενος από μέρος σε μέρος μέσα στην ίδια τοποθεσία βλέπεις ένα σχετικό video. Ολη η δράση καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης. Μόνο όταν κάνεις close up σε κάτι έχεις full screen γραφικά. Σε κάθε μέρος μπορείς να περιστραφείς κατά 360 μοίρες και να κοιτάξεις ελαφρά πάνω ή κάτω. Αυτό γίνεται κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse στο άκρο της οθόνης και κινώντας το ποντίκι προς την κατεύθυνση αυτή.

Η κίνηση από τη μία τοποθεσία σε μία άλλη γίνεται μέσω της ειδικής οθόνης με τις εκάστοτε δυνατές μετακινήσεις σε μορφή πολύ ωραίων φωτογραφιών. Κατά τη μετακίνηση θα δεις μερικές εξαιρετικές φωτογραφίες και videos εποχής. Οταν ο κέρσορας είναι ένα περιστρεφόμενο βέλος, τότε μπορείς να ενεργήσεις στο σημείο αυτό. Πατώντας το πλήκτρο Escape ενεργοποιείς το ειδικό Game menu. Αυτό περιέχει τα Options, Inventory, Worldmap, Notebook, Help, Restore, Save και Exit. Το Options δείχνει τα default πλήκτρα (μπορείς να τα αλλάξεις) για όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού, ενώ ρυθμίζει και την ένταση της μουσικής (βάλε τη χαμηλά για να ακούς καλύτερα τις ομιλίες). Το Inventory είναι πολύ βασικό όχι μόνο γιατί βλέπεις τα αντικείμενα που κουβαλάς, αλλά και για δύο ακόμη λόγους. Πρώτα απ' όλα από εδώ θα λύσεις μερικούς γρίφους που αφορούν σε κάποια αντικείμενα που κρατάς όπως αυτόν του lockbox. Επίσης, όταν θέ-





Η κούκλα. Πότε όμως το ωραίο κράτησε πολύ;



O Darren Eliker που υποδύεται τον ήρωά μας.

BLACK DAHLIA KAI OVERSEER

Οταν φιλοξενούνται σε ένα τεύχος δύο από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς, των οποίων οι προκάτοχοι (Ripper και Pandora Directive) θεωρούνται από τα καλύτερα adventures που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, η σύγκριση είναι αναμενόμενη και επιβάλλεται από τα ίδια πράγματα. Αν και είναι αυτονόητο, τονίζω για μια ακόμη φορά ότι όσα ακολουθούν αντιπροσωπεύουν την προσωπική μου γνώμη.

Το Black Dahlia ξεπέρασε κάθε προσδοκία μου. Το μόνο αρνητικό στοιχείο είναι η ύπαρξη Interlaced videos. Διαθέτει απίθανο σενάριο, το οποίο αποτελεί εξαιρετική διασκευή της πραγματικής ιστορίας της Black Dahlia, καθώς και πλούσια και δύσκολη δράση. Οι ηθοποιοί υποδύονται τους ρόλους τους εκπληκτικά, η δε ατμόσφαιρα είναι τόσο ρεαλιστική ώστε συνεχώς έχεις την εντύπωση ότι είσαι εκεί. Ειλικρινά δεν ξέρω αν θα κυκλοφορήσει καλύτερο adventure στο είδος του μέσα στο '98.

Σε ό,τι αφορά το Overseer μου προκάλεσε ανάμεικτα συναισθήματα. Θεωρώντας το Pandora Directive το δεύτερο καλύτερο adventure των τελευταίων 10 χρόνων (με πρώτο το απίθανο για μένα Riven), περίμενα το Overseer σαν τρελός. Το αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι που με έναν Pentium 166MMX τρέχει αισθητά σιγά, γραφικά που "pixel-ιάζουν" αγρίως όταν πλησιάζεις σε αυτά και ένα σενάριο που όσο καλό και αν είναι, απέχει αρκετά από τη δύναμη που απέπνεε το αντίστοιχο του Pandora Directive. Χωρίς εναλλακτικά paths, διαφορετικά φινάλε και με μία ηθοποιία που προσωπικά μερικές στιγμές με ενοχλούσε αρκετά.

Στο Internet λένε ότι το παιχνίδι είναι ουσιαστικά φτιαγμένο για Pentium 2, με AGP κάρτα γραφικών και DVD, δηλαδή για ένα σύστημα που θα το έχουν ελάχιστοι άνθρωποι αυτήν τη στιγμή στον πλανήτη. Αν λοιπόν το σύστημά σου πληροί αυτές τις προϋποθέσεις, τότε πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών, αφού τα γραφικά που περιέχει η έκδοση για το DVD είναι ειδικά επεξεργασμένα γι' αυτό. Ε! και λοιπόν; Τι θα γίνει με εμάς τους "κοινούς" θνητούς;

Η έκδοση σε CD του Overseer είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, που θα ικανοποιήσει την πλειονότητα του κοινού του, ωστόσο δεν ανταποκρίνεται στις προσδοκίες που δημιούργησε το ανεπανάληπτο Pandora Directive.

Αν διαθέτετε λοιπόν χρήματα προμηθευτείτε και τα δύο, θα σας ικανοποιήσουν σχεδόν απόλυτα. Αν όμως πρόκειται να αγοράσετε μόνο ένα από τα δύο (υπάρχει και το Egypt, το πρώτο adventure μεγάλης εταιρίας με ελληνικούς υπότιτλους, για να μην ξεχνιόμαστε), τότε θα σας πρότεινα Black Dahlia και ξερό ψωμί.



Ο ανταγωνιστής σου Dick Winslow, πράκτορας του FBI.

ΕΤΑΙΡΙΑ
TAKE 2 INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, DirectX 5 συμβατή SVGA κάρτα γραφικών, DirectX 5 συμβατή κάρτα ήχου, mouse, 80MB στον σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 8 CDs, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo, αντιπρόσωπος δε είναι η Grup Multimedia

λεις να χρησιμοποιήσεις κάτι σε κάποιον, το επιλέγεις και μετά πατάς το USE. Το Worldmap σε πάει αμέσως στην οθόνη με τις φωτογραφίες-δυνατές μετακινήσεις. Στο Notebook καταγράφονται αυτόματα μερικά πολύ χρήσιμα στοιχεία που αφορούν στη δράση του παιχνιδιού. Πρέπει να το κοιτάς συχνά αν θέλεις να λύσεις μερικούς βασικούς γρίφους όπως αυτούς με τα runes. Το Help εξηγεί τη γενική λειτουργία του παιχνιδιού, ενώ τα υπόλοιπα είναι προφανή. Πρόσεξε καλά τη λειτουργία PUSH/PULL που υπάρχει σε μερικά σημεία του παιχνιδιού. Για να το κάνεις αυτό πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και κρατώντας το πατημένο σπρώχνεις προς την αντίστοιχη κατεύθυνση (έτσι θα βρεις και το πιστόλι στην αρχή του παιχνιδιού). Τα διάφορα video sequences, εκτός από αυτά που δείχνουν να κινείσαι από το ένα μέρος στο άλλο μέσα στον ίδιο χώρο, τα προσπερνάς πατώντας το πλήκτρο "Escape". Το ίδιο ισχύει και για τους διαλόγους. Για να μιλήσεις σε κάποιον κάνεις κλικ πάνω του οπότε εμφανίζονται οι διαθέσιμοι διάλογοι, αν φυσικά υπάρχουν. Σημειωτέον ότι σε μερικά σημεία πρέπει να κινήσεις προσεκτικά τον κέρσορα πάνω σε ένα κείμενο και να κάνεις κλικ όπου εμφανιστούν αντίστοιχες επιλογές (χρήσιμο σε μερικές συζητήσεις). Τελειώνοντας επισημαίνεται ότι το παιχνίδι περιέχει περίπου 3 ώρες full motion video, η δε εισαγωγή του θα αφήσει άφωνο οποιονδήποτε τη δει. Είναι φοβερή.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ, αφού νομίζεις ότι συμμετέχεις σε κάποια κινηματογραφική ταινία. Ολα λειτουργούν τέλεια: τα γραφικά, το σενάριο, οι εξαιρετικές ηθοποιίες, η δράση, η μουσική.

Σε ό,τι αφορά τους ηθοποιούς, αν και το παιχνίδι διαφημίζει τον "μεγάλο" Dennis Hopper, τόσο αυτός όσο και η Terri Garr παίζουν ελάχιστα. Κρίμα, γιατί περίμενα τόσο πολύ να απολαύσω τον Dennis Hopper και δυστυχώς μόλις που εμφανίζεται. Πά-



Ο φοβερός Torso Killer νεκρός;

PUZZLE CHEAT CODES

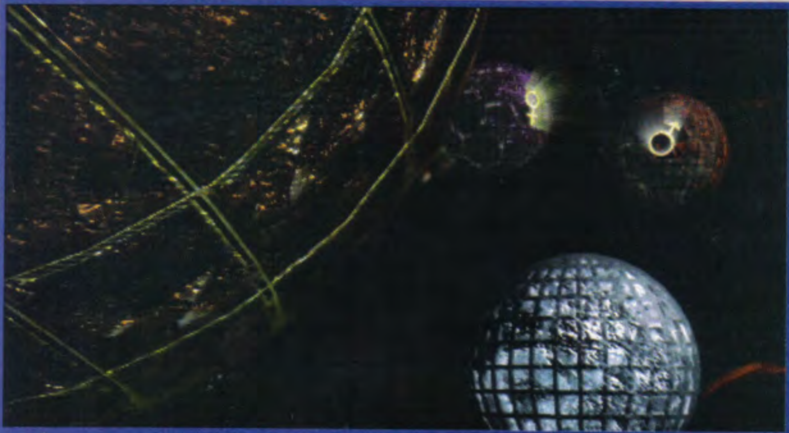
Πάρα πολλά puzzles του Black Dahlia είναι εξαιρετικά δύσκολα και μπορούν να σας καθηλώσουν επί μήνες στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού χωρίς να μπορείτε να προχωρήσετε παρακάτω.

Αφού λοιπόν διαθέσετε κάποιο χρόνο για καθένα από αυτά τα puzzles (το πόσο χρόνο θα διαθέσει ο καθένας είναι υποκειμενικό και έχει άμεση σχέση με την υπομονή και την επιμονή του) και βλέπετε ότι δεν βρίσκετε τη λύση, δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε τα ακόλουθα cheats, τα οποία αφορούν σε 24 από τους γρίφους του παιχνιδιού.

Η λειτουργία αυτών των CHEATS είναι απλή. Οταν βρίσκεστε ακριβώς μπροστά στο συγκεκριμένο puzzle απλώς πληκτρολογήστε τη λέξη που αντιστοιχεί σε αυτό.

Σημειώστε ότι κατά κανόνα πρέπει τα γράμματα να είναι μικρά (δηλαδή το Caps Lock να είναι απενεργοποιημένο). Εχουμε και λέμε λοιπόν:

Stained Glass Puzzle: leadhead
Winslow's Safe Puzzle: masterlock
Wooden House/Lockbox Puzzle: loghouse
Dresser in Louie's Loft Puzzle: turnkey
Raven Room Circular Table Puzzle: arthur
Seal Puzzle: ringding
Bag Of Runes Puzzle: gemstone
Dream - Archway Puzzle: cancan
Pressure Gauges Puzzle: pressure
Sewer Levers/Bars Puzzle: barbell
Raven Room Door Plates Puzzle: triangle
Candlestick In Raven Room Puzzle: nimble
Sun/Planets/Door Puzzle: sunspot
Gearshift Puzzle - Treasure Door #1: ladybug
Key Puzzle - Treasure Door #2: keypunch
Half-A-Gear Puzzle - Treasure Door #3: gearoil
Main Chamber Column Puzzle: temple
Slider Puzzle: blockhead
Stone Blocks Puzzle: rock33
Luggage Crate On Train Puzzle: boxtop
Cane Lock Puzzle: candycane
Telegram Puzzle: teleport
Telescope Puzzle: peeper
Cuckoo Clock Puzzle: bongo



Μέσω του υπνωτισμού θα ζήσεις υπερφυσικές στιγμές.

Τελειώνοντας το adventure είχα μόνο μία απορία: Γιατί δεν γυρίζεται με αυτό το εκπληκτικό σενάριο μία κινηματογραφική ταινία; Είμαι σίγουρος ότι θα σημειώσει μεγάλη επιτυχία.

ντως, ο Darren Eliker που υποδύεται τον πρωταγωνιστή του παιχνιδιού είναι εκπληκτικός (εκτός ελάχιστων στιγμών), το ίδιο δε ισχύει και για τον μεγάλο αντίπαλό του τον οποίο υποδύεται ο David Wahalen. Ειδικά όταν ο τελευταίος προσφωνεί τον Pearson με το παρατσούκλι του, είναι από τις πιο δυνατές στιγμές της περιπέτειας, από αυτές που σου μένουν για πάντα. Η δράση του παιχνιδιού είναι πολύ μεγάλη σε διάρκεια, ακόμη και αν γνωρίζεις τη λύση. Αν το παίξεις τελείως μόνος σου, χωρίς καμιά βοήθεια, τότε μπορεί να χρειαστείς και έναν ολόκληρο χρόνο προκειμένου να το ολοκληρώσεις καθώς είναι εξαιρετικά δύσκολο. Οι λέξεις αδυνατούν να αποδώσουν την πραγματικότητα. Θα φτύσεις αίμα, πίστεψέ με. Τα puzzles αυτήν τη φορά έχουν σχέση με το παιχνίδι. Για τα περισσότερα υπάρχουν hints, θα ιδρώσεις όμως για να καταλάβεις τι γίνεται. Απαιτεί αυτοσυγκέντρωση 100%, οξυδέρκεια, υπομονή και επιμονή. Σημειωτέον ότι απευθύνεται κυρίως στους "προχωρημένους" adventurers. Για τον υπόλοιπο κόσμο έχω συμπεριλάβει ένα ειδικό πλαίσιο με όλους τους κωδικούς με τους οποίους μπορείς να περάσεις τα 24 απίθανης δυσκολίας ειδικά puzzles. Προσωπικά δεν έχω καταφέρει να λύσω ακόμη 5 από αυτά.

Τα δύο φινάλε του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ. Απρόβλεπτα και για τον πιο υποψιασμένο, κινούνται στην παράδοση του είδους και είμαι σίγουρος ότι θα σε ενθουσιάσουν. Και ένα τελευταίο σχόλιο: Με τα 8 CDs που περιέχει ανακηρύσσεται το πιο CD-φάγο παιχνίδι στην ιστορία των games.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα εξαιρετικό manual, το οποίο -μεταξύ άλλων- περιέχει ένα "Step by step walkthrough", το οποίο θα σε βοηθήσει να ξεκινήσεις την περιπέτεια. Διάβασέ το οπωσδήποτε για να μην την πατήσεις σαν το φίλο μου Ηλία Μανεσιώτη (υπεύθυνο του Web Department της CompuLink), ο οποίος επειδή ακριβώς δεν το είχε διαβάσει δεν είχε πάρει το πιστόλι, με αποτέλεσμα να με παίρνει τηλέφωνο τα ξημερώματα και να ζητά βοήθεια... PC



Οχι, δεν είναι το Orient Express, αλλά το αντίστοιχο τρένο εποχής μέσα από το παιχνίδι.



Βρισκόμενος στο έλεος του Winslow.



Συλλαμβάνοντας τον Von Hess.



Τοποθέτησε και το τελευταίο κομμάτι και έχεις λύσει το "puzzle" του Stained Glass.

grand theft auto

Θελήσατε ποτέ να βγείτε στους δρόμους και να αρχίσετε να σκοτώνετε με διάφορους τρόπους όποιον βρεθεί μπροστά σας; Επιθυμήσατε να οδηγήσετε ένα συγκεκριμένο αυτοκίνητο, αλλά δεν τα καταφέρατε; Αν όχι, σίγουρα θα σας πέρασε κάποια στιγμή από το μυαλό η ιδέα να ανατινάξετε το σπίτι του εργοδότη ή του καθηγητή σας. Λοιπόν, το Grand Theft Auto είναι για σας. Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα πρωτότυπο action-driving game, του οποίου το δυνατό στοιχείο δεν είναι τόσο τα γραφικά -όπως συμβαίνει συνήθως σε παρόμοια παιχνίδια- όσο το ανεπανάληπτο gameplay. Αυτό, σε συνδυασμό με την πλούσια δράση, θα σας κάνει να μη θέλετε να σταματήσετε να παίζετε.

του Ιωσήφ Βακόνδιου

ΕΤΑΙΡΙΑ
BMG - DMA DESIGN
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Dos - Windows 95, 4x CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών, όλες οι γνωστές κάρτες ήχου, 60MB στο σκληρό, υποστηρίζεται και Δίκτυο.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

Το Grand Theft Auto είναι από τα λίγα παιχνίδια που έχουν προκαλέσει θόρυβο γύρω από το όνομά τους προτού καν κυκλοφορήσουν στην αγορά. Οι λόγοι είναι όσοι προαναφέρθηκαν συν το γεγονός ότι και σε αυτό τον τίτλο (όπως και στο Carmageddon) μπορείτε να πατάτε τους πεζούς ή να τους σκοτώνετε με διάφορα όπλα, πλημμυρίζοντας τους δρόμους με αίματα. Βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να εντυπωσιάσετε τους σκληρούς της περιοχής, διαπράττοντας μια σειρά εγκλημάτων με σταδιακά αυξανόμενη σοβαρότητα σε τρεις διαφορετικές πόλεις - και φυσικά αποφεύγοντας τη σύλληψη. Οπως καταλαβαίνετε, αυτή τη φορά ο κακός της υπόθεσης είστε εσείς.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο ήρωας, λοιπόν, ανήκει σε μια συμμορία. Χρειάζεται γρήγορα να κερδίσει την εκτίμηση του "αφεντικού", φέρνοντας σε πέρας τις διάφορες αποστολές που αυτός του αναθέτει - κάτι που δεν είναι όσο εύκολο ακούγεται.

Ξεκινάτε από τα χαμηλά: κλέβοντας αυτοκίνητα, από σκαραβαίους έως ταξί και από φορτηγά μέχρι πούλμαν και μοτοσικλέτες. Μόνο που δεν είστε μόνοι. Υπάρχει και η αστυνομία, η οποία γίνεται εμπόδιο στο δρόμο σας προς την κορυφή του εγκλήματος. Ανάλογα με το δείκτη αναζήτησής σας (ο οποίος βρίσκεται άνω και στο κέντρο της οθόνης και δείχνει από ένα μέχρι τέσσερα κεφάλια αστυνομικών), εξαρτάται η αντίδραση της αστυνομίας στις πράξεις σας. Ετσι, αν ο δείκτης απεικονίζει μέχρι δύο κεφάλια η αστυνομία απλά σας κυνηγά, ενώ αν δείχνει τρία ή τέσσερα σημαίνει ότι αυτή επιπλέον στήνει μπλόκα. Λόγω της εξαιρετικής τεχνητής νοημοσύνης του παιχνιδιού δεν είναι καθόλου εύκολο να ολοκληρώσετε μια αποστολή με υψηλό δείκτη αναζήτησης, καταδιωκόμενοι από καμιά δεκα-



KILL FRENZY

Το Kill Frenzy είναι κάτι σαν bonus, αφού συνήθως το βρίσκετε σε περίεργα αυτοκίνητα και παράξενα μέρη. Αν καταφέρετε και εκτελέσετε σωστά την αποστολή που θα σας δοθεί, η οποία συνήθως συνίσταται στο να μαζέψετε ορισμένο αριθμό πόντων μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό όριο προκαλώντας τη μεγαλύτερη δυνατή καταστροφή, θα πάρετε αρκετούς πόντους. Για να το κάνετε αυτό, σας δίνονται ορισμένα όπλα που συνήθως είναι σπάνια, όπως το φλογοβόλο και το ρουκετοβόλο. Επίσης, μερικές φορές σας δίνονται κάποια τηλεκατευθυνόμενα βόμβες, τα οποία σκάνε μόλις τα ενεργοποιήσετε.

ριά περιπολικά. Ξεκινώντας το Grand Theft Auto βγαίνετε σε μια οθόνη όπου μπορείτε να επιλέξετε την κάρτα ήχου σας και το πλήθος χρωμάτων που θέλετε να απεικονίζονται. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι μπορείτε να τρέξετε το παιχνίδι και από το DOS, γεγονός που σας προτείνουμε, καθώς έτσι η ταχύτητά του βελτιώνεται σημαντικά. Αφού επιλέξετε να ξεκινήσετε το παιχνίδι, βγαίνετε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα. Μόλις διαλέξετε το χαρακτήρα της αρεσκείας σας (υπάρχουν και γυναίκες) και αλλάξετε το όνομά του, αρχίζει επιτέλους η δράση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η πρώτη εντύπωση που προκαλεί το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα καλή, αφού η απεικόνισή του γίνεται μέσω μιας δισδιάστατης οπτικής. Τα γραφικά δείχνουν κάπως παλιά, αλλά είναι πολύ καλοδουλεμένα και διακρίνονται από εκπληκτική λεπτομέρεια. Υπάρχει αρκετός ρεαλισμός. Ετσι, αν τρακάρετε το αυτοκίνητο θα παραμορφωθεί, αν πατήσετε έναν πεζό θα διακρίνετε το αίμα του, ενώ έχετε την ευχέρεια να απολαύσετε και εκπληκτικά εφέ εκρήξεων. Εχετε τη δυνατότητα να παίξετε με 16 ή 24-bit χρώμα. Επίσης, μπορείτε να διαλέξετε ανάλυση από 320x240 ως 800x600, μέσω του πλήκτρου "F11". Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις κάρτες 3Dfx.

Ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται σε καταπληκτικά επίπεδα, αφού - εκτός από τους γνωστούς ήχους της μηχανής, των φρένων κ.λπ.- το Grand Theft Auto συνοδεύεται από ένα εκπληκτικό soundtrack. Η συνολική διάρκειά του είναι 60 λεπτά και περιλαμβάνει όλα τα είδη μουσικής: techno, hip-hop, dance, heavy-metal, country, western κ.ά. Ο τρόπος με τον οποίο αυτά ακούγονται είναι σαν ραδιοφωνική μετάδοση, αφού υπάρχει εκφωνητής, διαφημίσεις, ακόμα και top-ten!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

↑ ↓	Ενεργοποιείτε/ Μετακινείτε το χαρακτήρα ή το αυτοκίνητό σας.
← →	Απενεργοποιείτε το Combat mode.
ENTER	Μπαίνετε και βγαίνετε από τα αυτοκίνητα.
CTRL	Πυροβολείτε όταν έχετε όπλο ή ρίχνετε μπουνιές αν δεν έχετε. Επίσης ενεργοποιείτε μερικές βόμβες.
SPACE	Φρενάρετε αν έχετε αυτοκίνητο, ή πηδάτε πάνω από τα άλλα αυτοκίνητα αν είστε πεζός.
X,Y	Αλλάζετε όπλο.
SPACE	Ενεργοποιείτε τις σειρήνες και τα φώτα στα ασθενοφόρα, τα περιπολικά και την πυροσβεστική ή ελευθερώνετε αέρια όταν είστε πεζός.
F6	Παύση. Εδώ φαίνονται οι πόντοι που χρειάζεστε για να περάσετε την κύρια αποστολή.
F11	Από εδώ μπορείτε να αλλάξετε την ανάλυση του παιχνιδιού.
ESC	Quit.

GAMEPLAY

Το gameplay είναι αυτό που κάνει το GTA να ξεχωρίζει. Το παιχνίδι διαθέτει τρεις τεράστιες πόλεις με πολύ μεγάλη ποικιλία τοπίων, ενώ οι δρόμοι τους συνολικά ξεπερνούν τα 2.000 χιλιόμετρα. Σε κάθε πόλη υπάρχουν 20 διαφορετικοί τύποι αυτοκινήτων (των οποίων το χρώμα και οι ικανότητες των οδηγών τους ποικίλλουν), αστυνομία, πυροσβεστική, ασθενοφόρα (όλα ενεργούν όπως στην πραγματικότητα), ακόμα και δημόσια συγκοινωνία - μπορείτε να μπείτε στο τρένο, το τραμ ή όποιο άλλο μέσο μαζικής μεταφοράς υπάρχει στις πόλεις. Οι αποστολές που σας ανατίθενται συνολικά ξεπερνούν τις 200!

Κάθε πόλη αποτελείται από 2 ή 3 ενότητες αποστολών. Το περιεχόμενό τους μπορεί να είναι κλοπές αυτοκινήτων, δολοφονίες, απαγωγές, παράδοση εμπορευμάτων, τοποθέτηση εκρηκτικών μηχανισμών, βοήθεια σε ληστείες τραπεζών, μεταφορά σημαντικών προσώπων, ακόμα και εξολόθρευση των αντίπαλων συμμοριών.

Για να ολοκληρώσετε μια ενότητα, πρέπει να μαζέψετε έναν συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Αυτό μπορείτε να το κάνετε είτε εκτελώντας επιτυχώς



Ενα δείγμα από τα εντυπωσιακά εφέ των εκρήξεων.

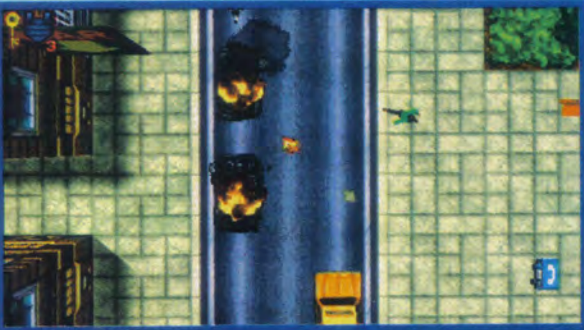


Η αστυνομία επί τω έργω.



Μερικές φορές είστε αναγκασμένοι να πηδήξετε από μισοτελειωμένες γέφυρες.

grand theft auto



Μην παίζετε με τη φωτιά, γιατί θα καείτε.

τις αποστολές που σας ανατίθενται είτε με άλλον, δικό σας τρόπο (π.χ. κλέβοντας αυτοκίνητα και πουλώντας τα σε κάποιους τύπους στα λιμάνια). Εδώ εντοπίζεται το μόνο αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού: Δυστυχώς, δεν υπάρχει η δυνατότητα για save οποιαδήποτε χρονική στιγμή παρά μόνο αφού μαζέψετε τους πόντους, οπότε γίνεται αυτόματα. Το συγκεκριμένο γεγονός από ένα σημείο και μετά καταντά αρκετά κουραστικό, καθώς ίσως χρειαστείτε αρκετές ώρες για να ολοκληρώσετε μερικές ενότητες.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	95

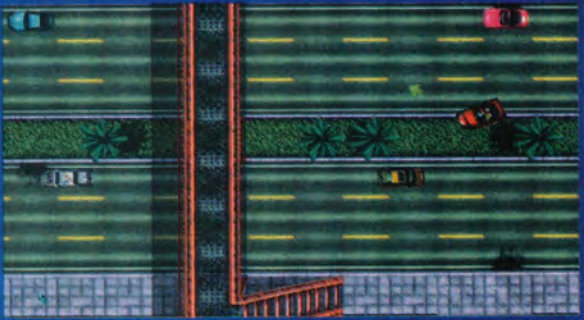
93



Ενα πρωτότυπο παιχνίδι, που είναι απλά καταπληκτικό! Μην το χάσετε!

Για κάθε αποστολή που ολοκληρώνετε με επιτυχία αυξάνεται ο πολλαπλασιαστής των πόντων σας -που βρίσκεται άνω δεξιά στην οθόνη- κατά μία μονάδα. Οσο μεγαλύτερος είναι ο πολλαπλασιαστής τόσο περισσότερους πόντους παίρνετε ύστερα από κάθε αποστολή. Αν σας συλλάβει η αστυνομία, ο συγκεκριμένος δείκτης μειώνεται κατά δύο μονάδες.

Η αρχή της υπόθεσης, λοιπόν, σας θέλει να δουλεύετε για έναν τύπο ονόματι Bubby, ο οποίος επικοινωνεί μαζί σας μέσω των τηλεφώνων που βρίσκονται διάσπαρτα στην πόλη. Οταν ξεκινάτε το παιχνίδι είστε πεζοί και άοπλοι. Εντούτοις τα δεδομένα γρήγορα αλλάζουν, αφού μπορείτε να επιλέξετε όποιο αμάξι θέλετε (αρκεί να το σταματήσετε μπαίνοντας μπροστά του και να το πάρετε πατώντας το "Enter"). Εχετε τη δυνατότητα να οδηγήσετε ακόμα και τα αυτοκίνητα της αστυνομίας ή τα ασθενοφόρα.



Η δεύτερη πόλη του παιχνιδιού έχει πλατύτερους δρόμους.

Στη συνέχεια ακολουθείτε το βελάκι που υπάρχει για να σας οδηγεί στους στόχους σας, μέχρι να φθάσετε στο αντικείμενο της αποστολής σας ή -αν δεν έχετε ακόμα αποστολή- σε κάποιο τηλέφωνο, ώστε να σας ενημερώσει το αφεντικό για το τι πρέπει να κάνετε. Μόλις το σηκώσετε, θα σας ανατεθεί η αποστολή σας. Για να σας βοηθήσει στη δράση σας, η συμμορία σας διαθέτει μερικά συνεργεία. Μπαίνοντας σε αυτά αλλάζουν οι πινακίδες και το χρώμα στο αυτοκίνητό σας, έτσι ώστε να σας χάσει η αστυνομία. Επιπλέον, διάσπαρτα μέσα στην πόλη υπάρχουν διάφορα κιβώτια. Σπάζοντάς τα, εξοικονομείτε ορισμένα power up, τα οποία μπορεί να είναι όπλα, ασπίδες που σας προστατεύουν από τις σφαίρες και πολλά άλλα.

Αυτό που κάνει το gameplay να λειτουργεί τόσο καλά είναι το γεγονός ότι συμβαίνει ακριβώς ό,τι θα γινόταν και στην πραγματικότητα. Οι άνθρωποι κυκλοφορούν στην πόλη πεζοί ή με τα αυτοκίνητά τους, σταματάνε στα φανάρια και σας κορνάρουν αν αργήσετε να ξεκινήσετε. Οι πεζοί χρησιμοποιούν τις διαβάσεις για να περάσουν απέναντι και τα τρένα για να μετακινηθούν. Τα αυτοκίνητα τσαλακώνονται όταν τα τρακάρετε και παίρνουν φωτιά αν τα ταλαιπωρήσετε πολύ ή αν πέσετε από κάποια γέφυρα. Αλλά το πιο εντυπωσιακό στοιχείο είναι οι υπηρεσίες έκτακτης ανάγκης. Αν χτυπήσετε κάποιον πεζό με το αυτοκίνητό σας, θα έρθει αμέσως ασθενοφόρο. Εάν το παρακάνετε, θα σας καταζητήσει η αστυνομία, κυνηγώντας σας και στήνοντας μπλόκα ανάλογα με το δείκτη αναζήτησής σας (ανεβαίνει όσο παρανομείτε). Αν πάλι βάλετε φωτιά, θα έρθει η πυροσβεστική και θα ρίξει νερό για να τη σβήσει.

Συμπερασματικά, το Grand Theft Auto είναι ένα πολύ καλό και διασκεδαστικό παιχνίδι. Αν ασχοληθείτε μαζί του, σίγουρα θα κάνετε αρκετή ώρα να σηκωθείτε από τη θέση σας, καθώς είναι σίγουρο ότι θα "κολλήσετε" θέλοντας να τα δοκιμάσετε όλα. Μάλιστα, αν όλα απεικονίζονταν με 3D γραφικά, τότε το παιχνίδι θα αναδεικνυόταν πράγματι ασυναγώνιστο. PC

ΟΠΛΑ - POWER UP

PISTOL: Καλύτερο από την μπουνιά αλλά πολύ αργό.
MACHINEGUN: Πολύ καλό όπλο αλλά "αδειάζει" εύκολα.
FLAMETHROWER: Βγάζει μια ακτίνα φωτιάς, η οποία καίει ό,τι βρει μπροστά της. Θέλει προσοχή, γιατί μπορεί να καείτε και εσείς.
ROCKET LAUNCHER: Πετά ρουκέτες. Αρκετά δυνατό. Μην το χρησιμοποιείτε για κοντινές αποστάσεις.
ARMOUR: Σας προστατεύει για μέχρι τρεις σφαίρες.
GET OUT OF JAIL FREE CARD: Αν σας πιάσει η αστυνομία, δεν χάνετε τα όπλα και τον πολλαπλασιαστή σας.
POLICE BRIBE: Η αστυνομία σταματά να σας καταδιώκει.
MULTIPLIER UP: Αυξάνει τον πολλαπλασιαστή σας κατά μία μονάδα.
SPEED UP: Αυξάνει την ταχύτητά σας.

STRATEGY

EAST FRONT



Το menu επιλογής έτοιμου σεναρίου.

Τον Ιούνιο του 1941, οι δυνάμεις του Τρίτου Ράιχ εισέβαλαν στη Σοβιετική Ενωση με σκοπό να την καταστρέψουν, όπως ήταν άλλωστε και το όνειρο του Αδόλφου Χίτλερ. Η Wermacht κατάφερε να φθάσει ως τις παρυφές της Μόσχας, αλλά από εκείνο το σημείο και έπειτα ξεκίνησε η ρωσική αντεπίθεση με το γνωστό αποτέλεσμα: την κατάληψη του Βερολίνου από τον Κόκκινο Στρατό.

του Μανώλη Φουρνιστάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
TALONSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90, 8MB RAM, 65MB HDD, 2x CD-ROM, SVGA 16 bit color, Sound-Blaster or compatible, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

Καλείστε να αναλάβετε είτε τον γερμανικό στρατό, έχοντας έτσι τη δυνατότητα να ξαναγράψετε ιστορία, είτε τον ρωσικό υπερασπιζόμενοι πλέον τη Μητέρα Ρωσία και αποτρέποντας ίσως τους Γερμανούς από το να εισχωρήσουν βαθιά στο ρωσικό έδαφος, όπως συνέβη στην πραγματικότητα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το East Front αποτελεί ένα γνήσιο πολεμικό παιχνίδι στρατηγικής, μια και ασχολείται με τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και με μία από τις ιστορικότερες πτυχές του. Αναλαμβάνετε τη διοίκηση μονάδων, είτε πεζικού είτε αρμάτων μάχης, και πρέπει οι κινήσεις σας την ώρα της μάχης να είναι καλά σχεδιασμένες για να καταφέρετε να ολοκληρώσετε με επιτυχία την αποστολή σας.

Τα αντικείμενα, οι μονάδες καθώς και ο χάρτης είναι καλά σχεδιασμένα, ωστόσο το animation των οχημάτων και των ανθρώπων είναι μέτριο και αυτό κυρίως γιατί κινούνται οπουδήποτε θέλουν, πάνω από σπίτια, δέντρα, δάση ή βράχους, σαν να ήταν όλα επίπεδα. Ενα άλλο εκνευριστικό σημείο αφορά στο γεγονός ότι συχνά-πυκνά οι αντίπαλες μονάδες εξαφανίζονται από προσώπου γης και εμφανίζονται πάλι εντελώς ξαφνικά από εκεί που δεν το περιμένεις. Ξεκινώντας το παιχνίδι, παρακολουθείτε ένα εισαγωγικό τρισδιάστατο video με μια μικρή αρματομαχία μεταξύ τριών ρωσικών και ενός γερμανικού άρματος μάχης.


Απόσπασμα από το εισαγωγικό video.


Παρατηρήστε τα άρματα μάχης πάνω στις ταράτσες.

Στον τομέα του ήχου υπάρχουν όλα τα απαραίτητα εφέ, έτσι οι μάχες είναι αρκετά "ζωντανές". Σε αυτό βέβαια συνεισφέρει και η μουσική επένδυση η οποία αποτελείται κυρίως από στρατιωτικά εμβατήρια της εποχής. Απουσιάζει ωστόσο το speech, κάτι που θα βοηθούσε τον παίκτη και θα προσέδιδε άλλη διάσταση στο παιχνίδι.

Η μεγάλη απογοήτευση, όμως, παρατηρήθηκε στον τομέα του gameplay. Καταρχήν, τονίζουμε πως οι μάχες δεν γίνονται σε πραγματικό χρόνο αλλά είναι turn-based, κάτι που κάνει το παιχνίδι αρκετά αργό, αν αναλογιστούμε μάλιστα πως ο όγκος των δυνάμεων από αποστολή σε αποστολή ολοένα μεγαλώνει. Αρκετές φορές είστε αναγκασμένοι να περιμένετε ολόκληρα λεπτά, ώσπου να πραγματοποιήσετε τις κινήσεις σας. Ισως να προλαβαίνετε να φτιάξετε και καμιά φραπεδιά! Ο χειρισμός των μονάδων δεν είναι ό,τι ευκολότερο. Για να επιλέξετε παραπάνω από μία και να τις μετακινήσετε όλες μαζί, πρέπει να τις φέρετε κοντά και να κάνετε διπλό κλικ σε μία από αυτές ούτως ώστε να σχηματίσουν ένα group. Οι βασικές παράμετροι χειρισμού των μονάδων υπάρχουν σε μια οριζόντια μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης, η οποία όμως δεν είναι και τόσο κατατοπιστική όπως επίσης κατατοπιστικό δεν είναι και το on-line help, οπότε η χρήση του εγχειριδίου είναι σχεδόν απαραίτητη.

Σίγουρα, το East Front δεν μπορεί να συναγωνιστεί τους κολοσσούς (Command & Conquer, Warcraft II) της κατηγορίας του, ωστόσο πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολύ ενδιαφέρον θέμα και παρά τις αδυναμίες του, στο gameplay κατά κύριο λόγο, μπορεί να σας προσφέρει αρκετές ευχάριστες ώρες.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	69
ΑΝΤΟΧΗ	80

78



Αν είχε λίγο καλύτερο gameplay σίγουρα θα "κέρδιζε" αρκετούς από εσάς.

EGYPT 1156 B.C.

TOMB OF THE PHARAOH



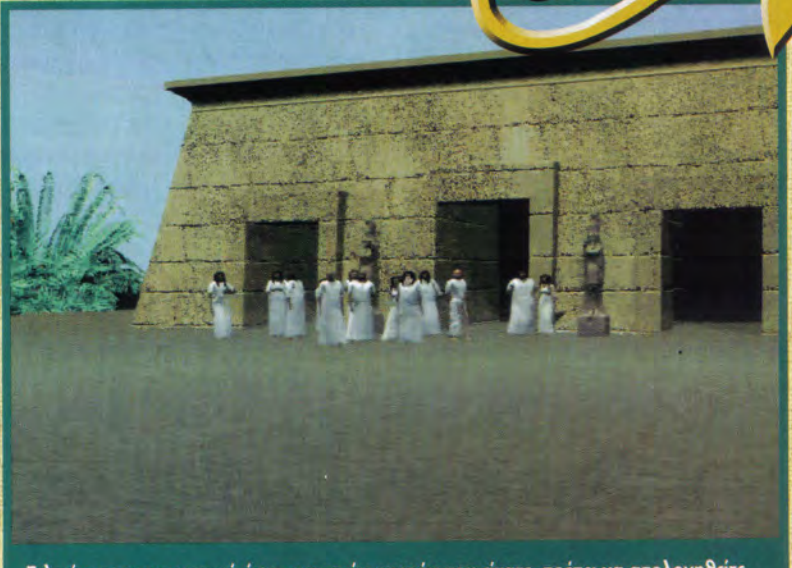
Η αρχαία Θήβα σε όλη της τη μεγαλοπρέπεια.

Στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού παρουσιάσαμε σε αποκλειστικότητα ένα δισέλιδο preview του παιχνιδιού. Αυτή τη φορά καταγράφουμε και πάλι πρώτοι ένα πολύ αναλυτικό review του, έχοντας στα χέρια μας την τελική beta έκδοση λίγο προτού ο τίτλος βγει στην παραγωγή. Αισθανόμαστε πράγματι υπερήφανοι παρουσιάζοντας το πρώτο adventure μίας μεγάλης ξένης εταιρίας που κυκλοφορεί στη χώρα μας με πλήρεις ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ υπότιτλους - και όχι μόνο. Ενα τρελό όνειρο εκατοντάδων adventurers έγινε επιτέλους πραγματικότητα...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Με το preview του προηγούμενου μήνα δημιουργήθηκε μία παρεξήγηση. Εγραφα λοιπόν ότι είχε ήδη κυκλοφορήσει μια αγγλική έκδοση του παιχνιδιού (και μεμφόμουν την Plotline διότι δεν μας είχε εξασφαλίσει ένα αντίτυπο για να το παρουσιάσουμε), γεγονός που τελικά δεν είναι αληθινό. Η πραγματικότητα είναι ότι έχει κυκλοφορήσει μόνον η γαλλική έκδοση του παιχνιδιού, ενώ η αντίστοιχη ελληνική είναι η δεύτερη που θα κυκλοφορήσει!!! Η δε αγγλική θα ακολουθήσει αργότερα. Αλήθεια, ποιος το φανταζόταν αυτό; Εγώ πάντως το θεωρούσα σχεδόν αδύνατο. Η Plotline, λοιπόν, σε συνεργασία με την Cryo τόλμησαν και

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Τελειώνοντας το χρονικό όριο των τριών ημερών που είχατε, πρέπει να απολογηθείτε στο Μεγάλο Βεζίρη.



Οι ιστορικές πληροφορίες που υπάρχουν στις διάφορες τοποθεσίες.



Το inventory του παιχνιδιού.



Το ευτυχισμένο φινάλε.

προσωπικά εύχομαι το καλύτερο δυνατό στην προσπάθειά τους. Από την εμπορική επιτυχία του παιχνιδιού στη χώρα μας θα εξαρτηθούν πάρα πολλά όσον αφορά σε ανάλογες προσπάθειες στο μέλλον.

Η δουλειά, ο κόπος που χρειάστηκε για να δει το φως το συγκεκριμένο project δεν μπορεί να εκτιμηθούν εύκολα. Το να μεταφραστούν όλα τα κείμενα του παιχνιδιού στα ελληνικά δεν ήταν καθόλου απλή υπόθεση. Βλέπετε, δεν πρόκειται για κάποιο "κοινό" adventure, οι διάλογοι του οποίου ίσως ήταν πιο "εύκολοι" στη μετάφραση.

Τη μετάφραση των κειμένων έκαναν η Αγγελική Βαξάλη και ο Θεόφραστος Χαρίτος, αμφότεροι της γαλλικής φιλολογίας. Στην προσπάθειά τους αυτή πολύτιμη ήταν η συνεισφορά της αιγυπτιολόγου Ελένης Κλαδάκη, καθώς αρκετές λέξεις (ονόματα και όροι) δεν έχουν ακριβή ελληνική μετάφραση.

Είναι σίγουρο ότι το παιχνίδι θα ξαφνιάσει τους Ελληνες adventurers, που χρόνια τώρα απαντούν τα αγαπημένα τους παιχνίδια στην αγγλική γλώσσα. Προσωπικά, αν και έπαιξα το παιχνίδι τρεις φορές, δεν έχω καταφέρει ακόμη να συνηθίσω αυτό που χρόνια τώρα ονειρευόμουν!!! Ναι, πρέπει να έχω αλλοτριωθεί αρκετά, για να "ενοχλούμαι" διαβάζοντας διάφορα ονόματα στην ελληνική. Αλωστε, έχω συνηθίσει τόσα χρόνια να βλέπω και να ακούω την αγγλική ονομασία τους. Το θέμα αυτό έχει διάφορες πλευρές που παρουσιάζουν σημαντικό ενδιαφέρον.

Τα συγκεκριμένα προγράμματα συνδυάζουν με μοναδικό τρόπο την ψυχαγωγία (αφού είναι adventure games) και τη μορφωτική λειτουργία τους με τον τεράστιο όγκο των ιστορικών στοιχείων που περιέχουν.

Για μένα το σωστότερο είναι κάθε "ξένο" όνομα να αναφέρεται στη "μητρική" του γλώσσα. Επειδή κατά την απόδοση υπάρχουν προβλήματα (π.χ. πώς να γραφτεί κάτι στα κινέζικα ή τα εβραϊκά;), θεωρώ ότι το επόμενο σωστό είναι να αναγράφονται τα ονόματα αυτά στη δική μας γλώσσα, φυσικά όπου αυτό είναι δυνατόν. Τέλος, για όσες λέξεις δεν "μπορεί" να υπάρξει αντίστοιχη μετάφραση, προτιμώ να χρησιμοποιούνται διεθνείς όροι όπως αυτοί έχουν καταγραφεί, παρά να επιμένουμε στον "ντε και καλά" εξελληνισμό των πάντων.

Εχω γράψει επανειλημμένα ότι ο όρος "adventures", όπως αυτός έχει καταγραφεί για τα computer games, δεν μπορεί να αποδοθεί μονολεκτικά με τη λέξη "περιπέτειες".

Ετσι, όσο και αν διάφορες λέξεις μέσα στον τίτλο με "ταρακούνησαν" βλέποντάς τες στα ελληνικά, πρέπει να τονίσω ότι το να βλέπεις συνολικά τα κείμενα του παιχνιδιού στη γλώσσα σου είναι ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΗ ιστορία. Τέρμα οι άγνωστες λέξεις, όλα γίνονται αντιληπτά σε χρόνο μηδέν, αφού δεν χάνεις καθόλου μέρος της ενεργητικότητάς σου στο να καταλάβεις τι εννοείται εδώ ή τι γράφει εκεί. Παρ' όλα αυτά, και σεβόμενος πλήρως το

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών (65.000 χρώματα), DirectX 5, Windows συμβατή 16-bit κάρτα ήχου, mouse, 80MB στον σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735



Ολα τα menus είναι στα ελληνικά.

EGYPT 1156 B.C.
TOMB OF THE PHARAOH



Δείγμα των ιστορικών στοιχείων που περιέχονται σχετικά με τις βασικές τοποθεσίες του παιχνιδιού.



Αποκαλύπτοντας τον πραγματικό ένοχο.

πράγματι τεράστιο έργο που έχουν κάνει οι Ελληνες μεταφραστές, μερικές λέξεις μπορούσαν να είχαν προσεχθεί περισσότερο. Ετσι π.χ., ό,τι κι αν γράφει το γαλλικό κείμενο, αυτό που φορά η γάτα στο αυτί της δεν είναι ένας "ανοικτός κρίκος" αλλά απλά ένα σκουλαρίκι, όπως εξάλλου οι ίδιοι έχουν μεταφράσει στα "μορφωτικά" κείμενα του παιχνιδιού.

Το Egypt είναι ο δεύτερος τίτλος -από όσο γνωρίζω- στη νέα μορφωτικο-ψυχαγωγική σειρά που έχει δημιουργήσει η Cryo σε συνεργασία με το Canal+ και την Ενωση Εθνικών Μουσείων της Γαλλίας. Ο πρώτος ήταν το Versailles 1685, το οποίο παρουσιάσαμε στο τεύχος Νο 88. Τα συγκεκριμένα προγράμματα συνδυάζουν με μοναδικό τρόπο την ψυχαγωγία (αφού είναι adventure games) και τη μορφωτική λειτουργία τους με τον τεράστιο όγκο των ιστορικών στοιχείων που περιέχουν (κείμενα και εικόνες) για κάθε θέμα στο οποίο αναφέρονται.

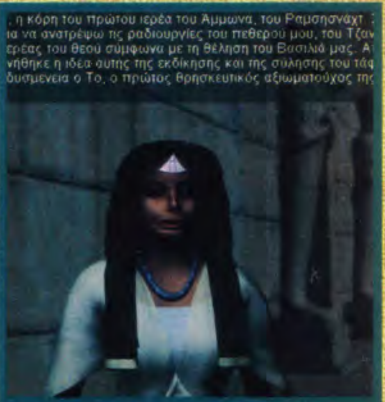

Μην υποκύψετε με τίποτα στα θέλγητρά της...

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΟΨΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Σε κάθε πρόγραμμα της σειράς ο χρήστης έχει τρεις δυνατότητες.

Η πρώτη ονομάζεται ΖΩΝΗ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ. Είναι προσβάσιμη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και της λειτουργίας περιήγησης μέσω του εικονιδίου του ερωτηματικού, όταν αυτό είναι ενεργοποιημένο. Επιλέγοντάς την όμως ως ανεξάρτητη επιλογή από το αρχικό/κεντρικό menu, μπορείτε να την εξερευνήσετε κατά θέμα (η γη, ο χρόνος, οι άνθρωποι, ο Φαραώ, οι θεοί), μέσα από το αλφαβητικό ευρετήριο (εικονίδιο αστεριού κάτω δεξιά στην οθόνη), χρησιμοποιώντας τα hypertexts (ενεργοί λέξεις μέσα σε κάθε σελίδα) ή "ξεφυλλίζοντας" τις σελίδες που αφορούν σε ένα συγκεκριμένο θέμα (ενεργά βέλη στη βάση κάθε σελίδας). Οι πληροφορίες που περιέχονται στη Ζώνη Τεκμηρίωσης είναι κυριολεκτικά ανεκτίμητες, καθώς παρουσιάζουν όλο το ιστορικό, πολιτιστικό, κοινωνικό και οικονομικό υπόβαθρο της εποχής και του θέματος που εξετάζουν. Ετσι, μέσω του Egypt μπορεί καθένας να μάθει σχεδόν τα πάντα για την αρχαία Αίγυπτο γενικά και για την περιοχή της Θήβας (φυσικά όχι της δικής μας!) ιδιαίτερα.


Το κρυπτογραφημένο μήνυμα που πρέπει να αποκωδικοποιήσετε.



Επιτέλους, διάλογοι στα ελληνικά! Ξέρουμε τι διαβάζουμε!

Η δεύτερη δυνατότητα ονομάζεται ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ. Είναι και αυτή προσβάσιμη από το αρχικό/κεντρικό menu. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της είναι ότι μέσω αυτής μπορείτε αφ' ενός να επισκεφθείτε ΟΛΕΣ τις τοποθεσίες του Egypt χωρίς να υπάρχει κάποια δράση σε αυτές (έτσι εξοικειώνεστε με το συνολικό περιβάλλον του παιχνιδιού) και αφ' ετέρου έχετε πρόσβαση σε διάφορες πληροφορίες, από τη στιγμή που ο κέρσορας μετατρέπεται σε ερωτηματικό. Οταν δεν εμφανίζεται το εικονίδιο του ερωτηματικού, δεν υπάρχουν διαθέσιμες πληροφορίες. Για να επιστρέψετε στο menu υποδοχής, κάνετε κλικ στο εικονίδιο της σπείρας στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης.



Το Βασικό menu της Ζώνης Τεκμηρίωσης.

Η τρίτη και φυσικά πληρέστερη λειτουργία είναι να παίξετε το ADVENTURE. Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να έχετε πρόσβαση στο υλικό που υπάρχει για κάθε τοποθεσία όπου βρίσκεστε, κάνοντας κλικ είτε στο εικονίδιο στα δεξιά του inventory σας είτε στον κέρσορα-ερωτηματικό, όπου αυτός εμφανίζεται.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία μας ξεκινά στη Θήβα της Αιγύπτου κατά το 29ο έτος της βασιλείας του Ραμσή του 3ου. Ο περίφημος τάφος του Σέτι του 1ου βρίσκεται συλημένος. Υπεύθυνος του ανοσιουργήματος θεωρείται ο γραφιάς του Μεγάλου Βεζίρη, ο Μεριμέν, ο οποίος συλλαμβάνεται αμέσως.

Εσείς είστε ο γιος του Μεριμέν, ο Ραμοζέ. Κατορθώνετε λοιπόν να πείσετε το Βεζίρη να σας δώσει την άδεια να κάνετε μια δική σας έρευνα σχετικά με την τυμβωρυχία. Εχετε τρεις μέρες καιρό να προσπαθήσετε να βρείτε τα στοιχεία εκείνα που θα αποδείξουν πέρα από κάθε αμφιβολία την αθώοτητα του πατέρα σας.

Αν δεν προλάβετε να φέρετε σε αίσιο πέρας την αποστολή σας μέσα στο χρονικό όριο των τριών ημερών, ο πατέρας σας θα καθαιρεθεί και θα θανατωθεί. Σύμφωνα δε με τα έθιμα της εποχής, η "ντροπή" του ατιμασμένου περνά και σε όλη την οικογένεια του, η οποία θα αντιμετωπίσει την πλήρη κοινωνική και οικονομική περιθωριοποίηση. Ετσι, ο αγώνας σας να αποδείξετε την αθωότητα του πατέρα σας αποκτά ευρύτερη διάσταση, αφού με αυτό τον τρόπο θα σώσετε όλη την οικογένειά σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το νέο interface της εταιρίας, το οποίο βασίζεται στο Omni3D system engine. Αυτό επιτρέπει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών και ταυτόχρονα κίνηση 90 μοιρών προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, δεν φθάνουν όμως στο ύψος αυτών του Atlantis ή του Versallies. Ισως όμως το θέμα να μην προσφέρεται για ιδιαίτερα εντυπωσιακά γραφικά.

Ο ήχος του τίτλου βασίζεται στο διπλό CD της Virgin "Le Nil du desert á la mer". Μπορεί να είναι απόλυτα ρεαλιστικός αλλά ξενίζει, καθώς δεν είμαστε συνηθισμένοι σε καθαρά αραβικά ακούσματα. Οι διάλογοι του παιχνιδιού είναι πολύ καλοί και ο συγχρονισμός τους με το ελληνικό κείμενο λειτουργεί σχεδόν τέλεια. Εδώ σημειώστε ότι μέσω του menu "Επιλογές" από το αρχικό/κεντρικό menu μπορείτε να απενεργοποιήσετε τους ελληνικούς υπότιτλους, αφήνοντας μόνο τους αγγλικούς διαλόγους των χαρακτήρων.



Το περίφημο παιχνίδι του Σενέτ.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΣΕΝΕΤ

Καθένας από τους δύο παίκτες έχει στην κατοχή του 7 πιόνια, τοποθετημένα εναλλάξ στις 14 πρώτες θέσεις της επιφάνειας του παιχνιδιού. Νικητής είναι ο παίκτης που θα βγάλει πρώτος όλα τα πιόνια του από την επιφάνεια του παιχνιδιού.

Για να προχωρήσετε, ρίξτε τα τέσσερα μικρά ραβδιά που είναι διακοσμημένα στη μία πλευρά τους. Κάθε λευκή πλευρά δίνει έναν πόντο. Αν τα ραβδιά εμφανίσουν 4 διακοσμημένες πλευρές, μπορείτε να προχωρήσετε το επιλεγμένο πιόνι κατά 5 θέσεις.

Κάθε θέση μπορεί να καταλαμβάνεται από μόνο ένα πιόνι, μπορείτε λοιπόν έτσι να μπλοκάρετε τον αντίπαλο.

Αν έχετε φέρει 1 ή έχετε εμφανίσει 4 ίδιες πλευρές, ξαναπαίζετε.

Πιόνι Α 1
Πιόνι Β 2
Πιόνι Α 3
Πιόνι Β 4
Πιόνι Α 5
Πιόνι Β 6
Πιόνι Α 7
Πιόνι Β 8
Πιόνι Α 9
Πιόνι Β 10
20 19 18 17 16

Εκκίνηση 15

Πιόνι Β 14
Πιόνι Α 13
Πιόνι Β 12
Πιόνι Α 11
21 22 23 24 25

Σπίτι της Ευτυχίας 26
Σπίτι του Νερού 27
Σπίτι των Τριών Αληθειών 28
Σπίτι των Ρα & Ατούμ 29
Σπίτι του Ωρου 30

Πρέπει να περάσετε υποχρεωτικά από τη θέση 26, προτού βγάλετε το πιόνι σας από την επιφάνεια του παιχνιδιού. Αν ρίξετε 4 διακοσμημένες πλευρές μετά από αυτή τη θέση, μπορείτε να βγάλετε αυτόματα το πιόνι σας.

Αν πέσετε στη θέση 27, στο Σπίτι του Νερού, επιστρέφετε αυτόματα στη θέση εκκίνησης (15). Αν η θέση 15 είναι κατειλημμένη, το πιόνι σας επιστρέφει στην προηγούμενη θέση του έως ότου η θέση 15 ελευθερωθεί.

Από τη θέση 28, πρέπει να φέρετε 3 για να βγάλετε το πιόνι σας.

Από τη θέση 29, πρέπει να φέρετε 2 για να βγάλετε το πιόνι σας.

Από τη θέση 30, πρέπει να φέρετε 1 για να βγάλετε το πιόνι σας.

Αν φέρετε 4 ή 5 και αποφασίσετε να παίξετε το πιόνι που βρίσκεται σε μια από αυτές τις τρεις θέσεις (28, 29 ή 30), μεταφέρεστε αυτόματα στη θέση 27. Αν η συγκεκριμένη θέση είναι κατειλημμένη, το πιόνι σας μπλοκάρεται για τον παρόντα γύρο.

Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν μπορείτε να μετακινήσετε το πιόνι σας, θα πρέπει -ανάλογα με τη ζαριά σας- είτε να ξαναπαίξετε είτε να χάσετε έναν γύρο.



Με αυτή τη σειρά πρέπει να βάλετε τα 4 αντικείμενα.



Μπαίνοντας στο σπίτι του ευγενή για την ταφή.



Ακόμα ένα δείγμα της εξαιρετικής δουλειάς που έχει γίνει στον εξελληνισμό του τίτλου.



Στον κήπο όπου θα χρησιμοποιήσετε το μπούμερανγκ.

Η κίνηση από τη μία τοποθεσία στην άλλη γίνεται μέσω του κέρσορα-"τεντωμένο δάκτυλο", φυσικά κάνοντας κλικ προς τη σχετική κατεύθυνση. Οταν ο κέρσορας μετατρέπεται σε "γροθιά" μπορείτε να πάρετε ή να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο καθώς και να χειριστείτε έναν μηχανισμό. Μόλις πάρετε ένα αντικείμενο, αυτό εμφανίζεται στη θέση του κέρσορα, έτσι μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε στο σκηνικό (το εικονίδιό του ενεργοποιείται) ή να το αποθηκεύσετε στο inventory σας, κάνοντας δεξί κλικ και τοποθετώντας το αντικείμενο σε μια διαθέσιμη θέση. Με τη λέξη "ενεργοποιείται" εννοώ ότι το σχετικό icon αλλάζει χρώμα και από πορτοκαλί γίνεται άσπρο.

Οταν ο κέρσορας μετατρέπεται σε "μάτι", μπορείτε να παρατηρήσετε από κοντινό πλάνο ένα στοιχείο του διακόσμου. Οταν ο κέρσορας μετατρέπεται σε "στόμα", έχετε τη δυνατότητα να μιλήσετε σε έναν χαρακτήρα και να του κάνετε ερωτήσεις. Μπορείτε επίσης να του δώσετε αντικείμενα ή να τα χρησιμοποιήσετε πάνω του. Οταν κάτι τέτοιο είναι δυνατό, το εικονίδιο του αντικειμένου ενεργοποιείται επάνω στο σώμα του χαρακτήρα.

Το inventory σας εμφανίζεται κάνοντας δεξί κλικ. Μέσω του εικονιδίου της σπείρας στα αριστερά αποκτάτε πρόσβαση στο αρχικό/κεντρικό menu του παιχνιδιού. Στο κέντρο εμφανίζονται τα αντικείμενα που έχετε στην κατοχή σας. Μπορείτε να δείτε ή να πάρετε πληροφορίες για τα αντικείμενά σας τοποθετώντας τα πάνω στο εικονίδιο του ερωτηματικού, αν αυτό είναι ενεργοποιημένο. Εχετε την ευχέρεια να συνδυάσετε ορισμένα αντικείμενα μεταξύ τους τοποθετώντας το ένα πάνω στο άλλο. Για να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο του inventory στο σκηνικό, βγάλτε το αντικείμενο από το inventory και τοποθετήστε το πάνω σε ένα πρόσωπο ή σε ένα άλλο αντικείμενο του σκηνικού. Αν μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε, το εικονίδιό του θα ενεργοποιηθεί αλλάζοντας χρώμα, όπως προαναφέρθηκε. Μέσω του εικονιδίου του αστεριού στα δεξιά μπορείτε να δείτε τις διαθέσιμες ιστορικές πληροφορίες για τη συγκεκριμένη τοποθεσία.

Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse προσπερνάτε τα διάφορα animated sequences.

Πατώντας τη spacebar ολοκληρώνετε γρήγορα την εκάστοτε φράση και περνάτε στην επόμενη.

Ορισμένα στοιχεία του διακόσμου αποτελούν οπτικές ενδείξεις που σας επιτρέπουν να λύσετε τους γρίφους του παιχνιδιού. Αυτά τα στοιχεία γίνονται προσβάσιμα στους χώρους που επισκέπτεστε και τοποθε-



Ραίνοντας το αγαλματίδιο του Ρα.



Πρέπει να "μεταμφιεστείτε", για να μπείτε στο σπίτι του Πανεχεσί.



Η εντυπωσιακή πομπή στη γιορτή του Ρα.

τούνται αυτόματα στο inventory σας, καθώς προοδεύετε σταδιακά στα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού.

Πατώντας το πλήκτρο "Escape" εμφανίζεται ένα ενδιάμεσο menu με επιλογές που αφορούν κυρίως στο τρέχον παιχνίδι ("Save", "Load", "Continue", "Επιλογές" κ.λπ.).

Για να κάνετε SAVE ή LOAD έχετε δύο δυνατότητες: είτε να πατήσετε το πλήκτρο "Escape" είτε να κάνετε πρώτα δεξί κλικ, ώστε να εμφανιστεί το inventory σας, και μετά κλικ στο εικονίδιο της σπείρας στα αριστερά του inventory σας. Στη συνέχεια μπορείτε πλέον να επιλέξετε την "Αποθήκευση τρέχοντος παιχνιδιού".

Πληκτρολογήστε ένα όνομα για το παιχνίδι σας, επιβεβαιώστε την επιλογή σας και κατόπιν επιλέξτε "Επιστροφή στο τρέχον παιχνίδι". Μπορείτε επίσης να αποθηκεύσετε ένα παιχνίδι μέσω του κεντρικού menu στην αρχή του προγράμματος αλλά και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του τίτλου είναι αρκετά καλή, αν και προσωπικά θα την ήθελα ακόμη πιο "βαριά" ως προς τα στοιχεία του αρχαίου αιγυπτιακού πολιτισμού και της κουλτούρας του.

Η δράση του παιχνιδιού χωρίζεται σε 6 διαφορετικά τμήματα, συγκεκριμένα τα ακόλουθα: Τάφος του Σέτι του 1ου, Χωριό Ντέιρ ελ Μεντίνεχ, Το εργαστήρι των ταριχευτών, Ο τάφος του Ευγενή, Το σπίτι του Πενεχεσί και, τέλος, το Καρνάκ. Προσωπικά βρήκα το εύρος της δράσης του παιχνιδιού σχετικά μικρό και κατ' εμέ αυτό αποτελεί το μοναδικό μειονέκτημά του.

Οι γρίφοι ποικίλλουν σε βαθμό δυσκολίας, ενώ επιπλέον προς το τέλος υπάρχει περιορισμός χρόνου για μία σειρά ενεργειών. Το παιχνίδι προσφέρει δύο διαφορετικά φινάλε.

Στην αρχή έχετε στην κατοχή σας ένα κωδικοποιημένο μήνυμα. Μπορείτε να συμπληρώσετε αυτό το μήνυμα, χρησιμοποιώντας τις οπτικές ενδείξεις που παρατηρείτε στο διάκοσμο των σκηνικών που επισκέπτεστε ή τις ενδείξεις που έχουν τοποθετηθεί στο inventory σας. Μόλις εμφανιστεί το κοντινό πλάνο της οπτικής ένδειξης, χρησιμοποιήστε το κωδικοποιημένο μήνυμα πάνω της για να το συμπληρώσετε. Είναι απαραίτητο να συμπληρώσετε το κωδικοποιημένο μήνυμα προκειμένου να τελειώσετε το παιχνίδι.

PC



Βρίσκοντας το ένα αποδεικτικό στοιχείο.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
GAMEPLAY	75

90



Το πρώτο adventure μεγάλης εταιρίας που κυκλοφορεί με ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ υπότιτλους! Απίστευτο και όμως αληθινό! Ζήστε την Αίγυπτο των Φαραώ, μ;έσα από έναν απίστευτο πλούτο ιστορικών στοιχείων.







ACTION

Asterix & OBELIX

Οι Γα... οι Γα... οι Γαλάτες

Την ιστορία την ξέρετε. Βρισκόμαστε στο 50 π.Χ. Ενώ όλη η Γαλατία τελεί υπό ρωμαϊκή κατοχή, ένα χωριό ανυπότακτων Γαλατών αντιστέκεται ακόμη - και θα αντιστέκεται για πάντα - στους εισβολείς. Ο λόγος βέβαια για τον "Asterix", τη γοητευτική δημιουργία των Goscinny και Uderzo, που αποτελεί, χάρη στο εξαιρετικά λεπτομερές σχέδιό της και την ανελέητη σάτιρα του κειμένου, ένα από τα κορυφαία comics όλων των εποχών, με απήχηση σε όλες τις ηλικίες.

του Σπύρου Παράσχη
parasp@usa.net



ΕΤΑΙΡΙΑ	INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	DOS ή Win 95 (486/33 για DOS, 486DX2/66 για Win95, 6MB HD, 8MB RAM, CD-ROM, SoundBlaster)
ΔΙΑΘΕΣΗ	Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Εκτός από καταπληκτικό comics, ο Αστερίξ αποτελεί ένα θαυμάσιο θέμα για παιχνίδι. Διαθέτει καβγατζήδες ήρωες με μαγικές δυνάμεις, αστείες καταστάσεις και πολλή δράση. Η Infogrames, λοιπόν, από τη Γαλλία, όπως και ο Αστερίξ, αποφάσισε να μεταφέρει τις περιπέτειες των Γαλατών (και τα παθήματα των Ρωμαίων) στους υπολογιστές μας.

Σύμφωνα με το σενάριο, ο μικρόσωμος Αστερίξ και ο θηριώδης - και μονίμως πεινασμένος για φρέσκα αγριογούρουνα - Οβελίξ αποφασίζουν να αποδείξουν για μία ακόμα φορά στον Ιούλιο Καίσαρα ότι δεν μπορεί να τους υποδουλώσει ή να τους περιορίσει στο χωριό τους, παρά τα τέσσερα στρατόπεδα με τα οποία τους έχει περικυκλώσει. Αναλαμβάνουν λοιπόν την αποστολή να ταξιδέψουν σε διάφορες επαρχίες της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας και να φέρουν από καθεμία ένα σουβενίρ. Στο δρόμο τους θα συναντήσουν διάφορες περιοχές, από τις οποίες οι περισσότερες θυμίζουν και από ένα σχετικό τεύχος του comics. Για παράδειγμα, θα σώσουν έναν τραπεζίτη στην Ελβετία, θα παίξουν έναν αγώνα ράγκμπι στη Βρετανία, θα διαγωνιστούν σε ταυρομαχίες στην Ισπανία και θα λάβουν μέρος στους Ολυμπιακούς Αγώνες στην Ελλάδα. Συνολικά στο παιχνίδι υπάρχουν 24 επίπεδα.

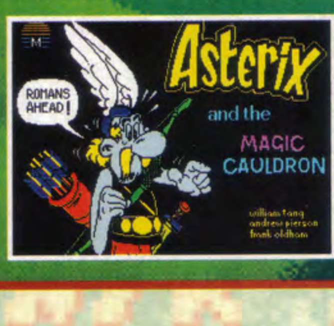


Με μπουνάτσες και μποφόρια ταξιδεύουν τα βαπόρια!

Η δράση απεικονίζεται από τα πλάγια, όπως συνέβαινε και με τα παλιότερα παρόμοια platform παιχνίδια σαν το Aladdin. Τα γραφικά είναι ζωγραφισμένα στα 256 χρώματα (σε ανάλυση 320x200) και παραμένουν πιστά στο σκίτσο του Uderzo. Κατά τη διάρκεια της δράσης η οθόνη μετακινείται με ομαλό ψευδοτρισδιάστατο τρόπο (κάνει parallax scrolling), ενώ η κίνηση τόσο των ηρώων όσο και των αντιπάλων τους είναι ικανοποιητική. Με

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Δεν είναι η πρώτη φορά που ο Αστερίξ κάνει την εμφάνισή του σε ένα παιχνίδι. Το 1985, αν θυμάμαι καλά, η εταιρία Beam Software είχε κυκλοφορήσει για τον Spectrum το "Asterix and the Magic Cauldron", ένα παιχνιδάκι που είχε πολύ καλά για την εποχή γραφικά, ωστόσο δεν είχε δημιουργήσει την παραμικρή αίσθηση.





Ο περίφημος αγώνας ράγκμπι με τους Βρετανούς.



Προετοιμαστείτε για άφθονη, κλασική platform δράση.



Οι εκατόνταρχοι δείχνουν απειλητικοί, αλλά μια γουλιά από το μαγικό φίλτρο τούς κανονίζει.



Ο Αστερίξ μόλις έστειλε έναν λεγεωνάριο σε χαμηλή πτήση.



Τα γραφικά, αν και χαμηλής ανάλυσης, είναι καλοσχεδιασμένα.

ξένισε λίγο το γεγονός ότι, όταν το παιχνίδι τρέχει στα Windows 95, καταλαμβάνει ένα μεταβλητού μεγέθους παράθυρο και όχι ολόκληρη την οθόνη. Το βασικό όμως μειονέκτημα των κατά τα άλλα καλών γραφικών είναι η έλλειψη ποικιλίας. Τα δέντρα στο δάσος είναι όλα ίδια, οι Ρωμαίοι είναι επίσης όλοι ίδιοι και γενικά οι εναλλαγές είναι λίγες. Ευτυχώς η πληθώρα των επιπέδων μετριάζει αυτό το μικρό πρόβλημα. Αντίθετα, ο ήχος είναι μακράν το χειρότερο στοιχείο του "Asterix & Obelix", αφού η ευχάριστη μουσική επένδυση (με μια wavetable κάρτα ήχου) δεν αρκεί για να παραγνωριστούν τα φτωχά ηχητικά εφέ και η παντελής έλλειψη φωνής. Ειδικά το τελευταίο είναι απαράδεκτο, από τη στιγμή μάλιστα που μιλάμε για τη μεταφορά ενός comics.

Ομως η Infogrames δεν επικέντρωσε ούτε στα γραφικά ούτε στον ήχο αλλά στο gameplay, που αποτελεί και το βασικότερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού. Η δράση είναι γρήγορη, απλή και ευχάριστη. Τα περισσότερα επίπεδα είναι κλασικά platforms και ζητούν από τον παίκτη να φθάσει σε ένα σημείο της πίστας, αποφεύγοντας ή κτυπώντας στο δρόμο τους αντιπάλους του, ενώ ταυτόχρονα προσπαθεί να μαζέψει τα διάφορα bonus και να αναζητήσει τα κρυφά επίπεδα που υπάρχουν. Επίσης, υπάρχουν και κάποια υπο-παιχνίδια με εντελώς διαφορετικό χειρισμό όπως συμβαίνει στους Ολυμπιακούς Αγώνες, όπου ο παίκτης λαμβάνει μέρος στο τρέξιμο, στα εμπόδια και στο ακόντιο (εδώ το Asterix & Obelix θυμίζει παλαιότερα παιχνίδια όπως το Track and Field ή το Daley Thompson's Decathlon, για όσους θυμούνται). Τέλος, η δυνατότητα για ταυτόχρονο παιχνίδι δύο παικτών, παρ' ότι δεν ταιριάζει ιδιαίτερα στο είδος του παιχνιδιού, προσφέρει ακόμη λίγες μονάδες παραπάνω στο gameplay.

Σε τελική ανάλυση το παιχνίδι της Infogrames, χωρίς να διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας ή ποιοτικής σχεδίασης, καταφέρνει να είναι ευχάριστο, διασκεδαστικό και σίγουρα ικανό να κερδίσει κυρίως τους μικρότερους χρήστες.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	60
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	70

74



Οι μικρότεροι σίγουρα θα το αγαπήσουν!

ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ ΧΑΡΤΙΝΟΙ ΗΡΩΕΣ ΣΤΑ PCs

Το "Asterix and Obelix" είναι μέρος της σειράς "All your cartoon favorites" που έχει κυκλοφορήσει η Infogrames, στην οποία συμπεριλαμβάνονται και άλλοι γνωστοί ήρωες των comics:



Lucky Luke: Ο άνθρωπος που πυροβολεί πιο γρήγορα από τον ίσκιο του σε νέες, ηλεκτρονικές περιπέτειες, πάντα στο κατόπι των Daltons.



Smurfs: Ο απαίσιος Δρακουμέλ έχει απαγάγει κάποια Στρουμφάκια και οι φίλοι τους θα πρέπει να τα σώσουν πριν να είναι αργά!



Tin Tin in Tibet: Ο γνωστός δαιμόνιος εξερευνητής ταξιδεύει για μια ακόμα φορά στην άλλη άκρη της Γης, για να λύσει ένα μυστήριο.



Spirou: Ο πανέξυπνος Spirou θα πρέπει να σώσει το λαμπρό εφευρέτη Κόμη Champignac από τα νύχια της σατανικής Cyanida.

ACTION

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Η LucasArts δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Ποιος φίλος των PC games δεν γνωρίζει αυτή τη "βιομηχανία ονείρων", που μοναδικό στόχο της μοιάζει να έχει την παραγωγή όλο και πιο ποιοτικών τίτλων; Αντίθετα, ιδιαίτερες συστάσεις φαίνεται να χρειάζεται ένας από τους πιο πρόσφατους τίτλους της, το καθ' όλα εκπληκτικό Shadows of the Empire...

του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCAS ARTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95, Direct X, P90 με 3Dfx, P133 με άλλες υποστηριζόμενες 3D κάρτες, 16MB RAM, 16-bit κάρτα ήχου, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

Οταν έκανε την εμφάνισή της στους κινηματογράφους η ταινία "Ο Πόλεμος των Αστρων", κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί την τεράστια επιτυχία που θα σημείωνε, η οποία στάθηκε αφορμή για ακόμα δύο ταινίες ("Η Αυτοκρατορία Αντεπιτίθεται", "Η Επιστροφή των Τζεντάι"), αποτελώντας όλες μαζί μια αξεπέραστη, επική τριλογία. Μια τεράστια βιομηχανία στήθηκε πάνω στο φανταστικό σύμπαν του "Star Wars" που είχε παρασύρει στις μαγικές διαστάσεις του πλήθος θαυμαστών, οι οποίοι αγόραζαν διψασμένοι οτιδήποτε είχε σχέση με τις αγαπημένες τους ταινίες.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΟΙ ΣΚΙΕΣ ΤΗΣ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ

Το Shadows of the Empire είναι ακόμα ένα επεισόδιο που αφορά στην αέναη μάχη του καλού με το κακό. Συγκεκριμένα, μια καινούρια απειλή για τον Luke Skywalker και την παρέα του κάνει την εμφάνισή της. Πρόκειται για τον πρίγκιπα Xizor, ο οποίος ηγείται μιας εγκληματικής οργάνωσης που φέρει το όνομα Black Sun. Σκοπός του είναι η παγίδευση του Luke και η εκτόπιση του Darth Vader, ώστε να γίνει αυτός το δεξί χέρι του αυτοκράτορα. Οπως καταλαβαίνετε, το έδαφος είναι πρόσφορο για την εμφάνιση νέων ηρώων. Ετσι, ένας δυναμικός μισθοφόρος εμφανίζεται, φιλοδοξώντας να προσφέρει την πολύτιμη βοήθειά του στους ταλαίπωρους επαναστάτες. Πρόκειται για τον Dash Rendar, έναν παλιόφιλο του Han Solo, ο οποίος -στηριζόμενος στην πολύτιμη βοήθειά σας- θα κάνει τα πάντα: Θα προστατέψει τον Luke, θα σώσει τον Han Solo, θα κυνηγήσει τον Boba Fett και -τέλος- θα κατατροπώσει τον Xizor και ματαιώσει τα σατανικά σχέδιά του, επαναφέροντας την ηρεμία στο Γαλαξία. Φυσικά κάτι τέτοιο δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται...



Η μάχη στον παγωμένο πλανήτη του Hoth είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή.





Φουτουριστικές κόντρες θανάτου με Speederbikes.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΔΥΟ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ

Για να σας κάνει τη χάρη να "τρέξει", το παιχνίδι απαιτεί μια κάρτα επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Μάλιστα τρέφει ιδιαίτερη αδυναμία σε όσες "φορούν" το επιταχυντικό chip Voodoo της 3Dfx. Ως εκ τούτου τα γραφικά δεν θα μπορούσαν παρά να εντυπωσιάζουν, αν και ταπεινή μου άποψη είναι πως πάσχουν από διχασμένη προσωπικότητα. Ετσι, σε κάποια επίπεδα



θα θαυμάσετε τα καλύτερα γραφικά που έχει παρουσιάσει ποτέ η LucasArts σε παιχνίδι, ενώ σε κάποια άλλα θα παρατηρήσετε έναν αδικαιολόγητο "τετραγωνισμό" και -κατά συνέπεια- αδυναμία απόδοσης ρεαλιστικού περιβάλλοντος. Βέβαια το συνολικό οπτικό αποτέλεσμα κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, αλλά αυτά τα γραφικά των... δύο ταχυτήτων μειώνουν τη συνολική βαθμολογία του παιχνιδιού.

Οι τοποθεσίες όπου εκτυλίσσεται η δράση ποικίλλουν ασυνήθιστα. Ο παγωμένος πλανήτης του Hoth, η βάση των επαναστατών, το παλάτι του Xizor, το αχανές διάστημα και διάφορες άλλες περιοχές που θα επισκεφθείτε αποτελούν το υπέροχο σκηνικό που περιβάλλει τις ενέργειές σας. Αυτός ο πλουραλισμός, που σημειωτέον παρατηρείται και στους υπόλοιπους τομείς του παιχνιδιού, εκτοξεύει το ενδιαφέρον του παίκτη σε δυσθεώρητα ύψη.

Υπάρχει τεράστια γκάμα έμψυχων και τεχνητών αντιπάλων που θα αντιμετωπίσετε αλλά και πλειάδα διαφορετικών οχημάτων που θα χρησιμοποιήσετε για την κίνησή σας. Ετσι το παιχνίδι κατορθώνει να μην επαναλαμβάνεται σε κανένα σημείο και συνεπώς -στοιχείο ιδιαίτερα σημαντικόνα μην κουράζει τον παίκτη. Μάλιστα, προς την ίδια κατεύθυνση συμβάλλουν οι εκπληκτικές cutscenes που παρεμβάλλονται μεταξύ των επιπέδων. Πρόκειται για άριστες δημιουργίες, οι οποίες προσδίδουν κινηματογραφικό αέρα και ιδιαίτερη αίγλη στον τίτλο.

Εκεί όπου το Shadows Of The Empire δείχνει να ασθενεί ελαφρώς είναι στα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας. Σίγουρα λίγα περισσότερα δεν θα έκαναν κακό στην υγεία του Dash Rendar. Αντίθετα, θα έκαναν κακό -και πολύ μάλιστα- στα τσιράκια της Αυτοκρατορίας.

MAY THE FORCE BE WITH YOU!

Ο Dash Rendar έχει πολλή και δύσκολη δουλειά. Αφού αποφασίσετε να τον συντροφέψετε στις περιπέτειές του, ρυθμίστε τη δυσκολία του παιχνιδιού στο εύκολο επίπεδο. Είναι ο μόνος τρόπος για να τελειώσετε το παιχνίδι, τουλάχιστον την πρώτη φορά. Το gameplay παρουσιάζει αυξημένες απαιτήσεις ακόμα και σε αυτό το επίπεδο. Θα το καταλάβετε από την πρώτη κιόλας αποστολή, που δεν είναι άλλη από την πασίγνωστη μάχη πάνω στον παγωμένο πλανήτη του Hoth. Στην αρχή ίσως ξεγελαστείτε, αφού θα αντιμετωπίσετε απλά κάποια Probe Droids. Θυμηθείτε όμως πως εγώ σας προειδοποίησα, όταν θα βρεθείτε σαστισμένοι ανάμεσα στα



Ενας αυτοκρατορικός φρουρός έτοιμος να περάσει στην ιστορία.



Η χρήση του Jet Pack είναι απαραίτητη σε ορισμένα επίπεδα.

διασταυρούμενα πυρά κάποιων AT-AT Walkers. Είναι φανταστική και αποτελεί καινοτομία η διάρθρωση του παιχνιδιού. Θα υποστηρίζαμε πως σχεδόν πρόκειται για πολλά παιχνίδια σε ένα. Εκμεταλλευόμενοι τη συγκεκριμένη ιδιαιτερότητα, σε κάθε επίπεδο καλείστε να κάνετε και κάτι διαφορετικό. Ετσι, από παιχνίδι προοπτικής πρώτου προσώπου

ΠΩΣ ΘΑ ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ

Στα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού κινείστε με:

SNOWSPEEDER: Το εκπληκτικό σκάφος με το οποίο μεταμορφώνετε σε παλιοσίδερα τα τρομακτικά AT-AT Walkers.

SPEEDERBIKE: Φουτουριστική διαστημική μοτοσικλέτα, η οποία ίπταται πάνω από το έδαφος αναπτύσσοντας ιλιγγιώδη ταχύτητα.

OUTRIDER: Το διαστημικό όχημα του Dash Rendar θυμίζει κάπως το φανταστικό Millenium Falcon.

JET PACK: Μια συσκευή με την οποία μπορείτε να πετάτε.

LEGS: Ξέρετε εσείς...



Ενας Snowtrooper σε θέση μάχης.



Μια άποψη του σκληροτράχηλου Dash Rendar.



Η επιτροπή υποδοχής της Αυτοκρατορίας δεν φαίνεται να είναι και τόσο φιλική, δεν νομίζετε;

και μάχες σώμα με σώμα θα το δείτε να μεταμορφώνεται σε εξομοιωτή διαστημικής πτήσης και ακολούθως σε ένα φουτουριστικό αγώνα με Speeder Bikes. Πράγματι αξίζουν συγχαρητήρια στη LucasArts για αυτό το επίτευγμα.

Ο ήρωάς σας δεν φαίνεται να περιορίζεται, αφού μπορεί να κάνει τα πάντα. Περπατά, τρέχει, κολυμπά και πετά με τη βοήθεια ενός jet pack. Επιπλέον πιλοτάρει με ιδιαίτερη ικανότητα και άνεση τα διαστημικά σκάφη που έχει στη διάθεσή του. Στα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού υπάρχουν power up που του χαρίζουν την απαραίτητη αντοχή για να φθάσει στο στόχο του. Τα μόνα που χρειάζονται από εσάς είναι ψυχραιμία και καθαρό μυαλό. Τα άλλα αφήστε τα σε αυτόν, ξέρει τι κάνει.

ΑΠΟΜΟΝΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΗΧΟ...

Το Shadows of the Empire, ως γνήσια παραγωγή της LucasArts και με βάση του το μύθο του "Star Wars", δεν θα μπορούσε να απογοητεύσει σε ό,τι αφορά τον ήχο. Η μουσική φέρνει στο νου τη συγκίνηση που νιώθαμε παρακολουθώντας την πρώτη ταινία της τριλογίας. Περιέχει κάποια αδιόρατα στοιχεία που επισφραγίζουν τη μοναδική ατμόσφαιρα που δημιουργεί το σενάριο. Οσο για τα ηχητικά εφέ, τι να γράψουμε... Απλά ακούστε με προσοχή τον αργό βηματισμό των AT-AT Walkers, το συριστικό ήχο των Snowspeeders, τη μεταλλική φωνή του ρομπότ που σας βοηθά στην αποστολή σας και των Probe Droids. Αφήνουμε σε εσάς τους χαρακτηρισμούς!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	93

92



Απαραίτητο για τη συλλογή σας!

ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Τα αδύνατα σημεία του παιχνιδιού είναι αρκετά. Συμβαίνει όμως το εξής παράδοξο: Είναι καμουφλαρισμένα με τέτοιο τρόπο ώστε σχεδόν δεν φαίνονται. Σχολιάσαμε ήδη το "ημιτρισδιάστατο" περιβάλλον σε ορισμένα επίπεδα και την έλλειψη πληθώρας όπλων. Αυτό που δεν σχολιάσαμε όμως είναι η ασθενής νοημοσύνη των περισσότερων αντιπάλων (κυρίως των Stormtroopers και Snowtroopers), που θυμίζουν πρόβατα σε σφαγή. Ευτυχώς υπάρχουν οι μάχες με τον τρομερό Boba Fett και άλλους τελικούς κακούς, έτσι σώζεται το γόητρο του παιχνιδιού έστω και την τελευταία στιγμή.

Ενα από τα πιο σημαντικά μειονεκτήματα του παιχνιδιού είναι η αδυναμία του να σώζεται σε τυχαίο σημείο. "Save" μπορείτε να κάνετε μόνο αφού τελειώσετε κάποιο επίπεδο ή ένα μέρος αυτού, αν είναι πάρα πολύ μεγάλο. Πρόκειται για κάτι εξαιρετικά βασανιστικό, όταν μάλιστα έχετε να κάνετε με ένα ιδιαίτερα μεγάλο και δύσκολο παιχνίδι.

ΕΛΕΥΘΕΡΩΣΤΕ ΤΟΝ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΗ ΠΟΥ ΚΡΥΒΕΤΑΙ ΜΕΣΑ ΣΑΣ!

Η επανάσταση απέναντι στη Γαλαξιακή Αυτοκρατορία βρίσκεται σε κρίσιμη καμπή. Ο Dash Rendar φαίνεται πως είναι ο κατάλληλος άνθρωπος για να χαρίσει το πλεονέκτημα στο στρατό των επαναστατών. Ο,τι χρειάζεται είναι η βοήθειά σας. Βοηθήστε τον να φέρει σε πέρας την αποστολή του και αυτός θα σας χαρίσει ένα από τα πιο όμορφα games που παίξατε ποτέ. PC

ΤΙ ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ

PROBE DROIDS: Ιπτάμενοι ανιχνευτές, εξοπλισμένοι με laser.
AT-ST: Δίποδα μεταλλικά τέρατα που ξερνάνε φωτιά.
AT-AT: Παρόμοια με τα AT-ST, μόνο που έχουν τέσσερα πόδια και πολλαπλάσιο μέγεθος.
TIE FIGHTERS: Ταχύτατα καταδιωκτικά αυτοκρατορικά σκάφη.
TIE BOMBERS: Βομβαρδιστικά σκάφη με μεγάλη δύναμη πυρός.
STAR DESTROYER: Τεράστιο μητρικό σκάφος, που σίγουρα ονειρεύεστε να πιλοτάρετε κάποια στιγμή.
SKY HOOK: Ακόμα ένα τεράστιο όπλο, αυτό του σατανικού Xizor.
STORMTROOPERS: Αυτοκρατορικοί φρουροί, γνωστοί για το "υψηλό" IQ που διαθέτουν.
SNOWTROOPERS: Μια από τα ίδια, αυτή τη φορά με φόντο τα χιόνια.
BOBA FETT: Δεν νομίζουμε ότι χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις αυτός ο γοητευτικός και συνάμα μυστηριώδης χαρακτήρας.

FIGHTERS ANTHOLOGY



Μετά την επιτυχία των ATF GOLD και USNF 97, η Jane's ένωσε τους δύο αυτούς προσομοιωτές πτήσης υπό έναν τίτλο, το Fighters Anthology, δίνοντας ιδιαίτερη βαρύτητα στο multiplayer παιχνίδι, ιδίως στο Internet.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@eexi.gr

Τι γίνεται όταν έχουμε το USNF 97 και προσθέτουμε το ATF GOLD; Την απάντηση έρχεται να μας δώσει η παραδοσιακή πλέον στο χώρο των flight simulators Jane's παρουσιάζοντας το Fighters Anthology. Κάτι δηλαδή σαν να πληρώνεις ένα και να παίρνεις δύο. Ωστόσο δεν συμβαίνει αυτό ακριβώς, όπως θα καταλάβουν όλοι όσοι ασχολούνται με το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών.

Η νέα "συνταγή" της Jane's περιέχει, καταρχήν, μια μικρή βελτίωση στα textures των αεροσκαφών αλλά και σε αυτά των αντικειμένων του εδάφους. Οσον αφορά δε στις επιφάνειες (ξηρά, θάλασσα και αέρα) χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή γραφικών με αυτήν των προηγούμενων εκδόσεων.

Το ενδιαφέρον του παιχνιδιού επικεντρώνεται στα έξι campaigns που διαθέτει καθώς και στο πλήθος των σεναρίων που μπορούμε να φτιάξουμε μόνοι μας. Σε κάθε campaign έχουμε τη δυνατότητα να πετάξουμε με συγκεκριμένο τύπο αεροσκαφών, ενώ σε multiplayer παιχνίδι ή σε σενάρια κατασκευασμένα από εμάς μπορούμε να πετάξουμε με 55 τύπους μαχητικών και 40 βομβαρδιστικών/μεταγωγικών/AWACS, συνολικά δηλαδή με 95 τύπους αεροσκαφών.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ο χάρτης του ελλαδικού χώρου.

Υπάρχει βέβαια και μεγάλος αριθμός single missions. Μεταξύ των χαρτών που διατίθενται για τη δημιουργία ενός έτοιμου σεναρίου, είχαμε τη χαρά να δούμε και χάρτη του ελλαδικού χώρου και των παραλίων της Μ. Ασίας με όλα τα κύρια στρατιωτικά αεροδρόμια. Υπήρχε όμως ένα πολύ σημαντικό ψεγάδι στο συγκεκριμένο χάρτη. Η νήσος της Ρόδου ήταν υπό τουρκική κατοχή, αφού το αεροδρόμιό της είχε απεικονιστεί με κόκκινα χρώματα. Θέλω να πιστεύω πως δεν ήταν παρά μια σοβαρότατη παράλειψη της Jane's και όχι κάποια σκόπιμη πράξη. Ακόμη, ανεξαρτήτως του σε ποια χώρα πετάμε και ποιον τύπο αεροσκάφους επιλέγουμε, έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε εθνόσημα της αρεσκείας μας (να δω το F-22 με ελληνικά διακριτικά και ας πεθάνω).

ΕΤΑΙΡΙΑ
JANE'S
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90, 16MB RAM, 2MB SVGA, 4x CD-ROM, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536



Το gameplay δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου. Είναι αρκετά απλό, αν και ο χειρισμός του παιχνιδιού απαιτεί πολλά πλήκτρα και συνδυασμούς. Προσοχή, όμως, διότι κάθε αεροσκάφος έχει τις ιδιαιτερότητές του, καθώς κάνουμε διαφορετικούς ελιγμούς με ένα MIG-17 και άλλους με το δελταπτέρυγο Mirage 2000.

Στον τομέα του multiplayer η Jane's έδωσε ιδιαίτερη βαρύτητα. Πέραν των συνηθισμένων serial connection, direct modem και IPX/LAN, υπάρχει η δυνατότητα παιχνιδιού στο Internet μέσω του πρωτοκόλλου TCP/IP. Εδώ ακριβώς είναι το σημείο στο οποίο χρωστά ένα μεγάλο κομμάτι της επιτυχίας του το Fighters Anthology. Στο Δίκτυο υπάρχει ένα τεράστιο site (http://www.janes.ea.com) αφιερωμένο σε αυτήν τη δουλειά. Τέλος, θα βρούμε τα λεγόμενα Libs (http://www.intrex.net/wildbunch), τα οποία προσθέτουν νέους τύπους αεροσκαφών στο παιχνίδι μας. Προσοχή, όμως, εάν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε τα Libs και στο Internet, απαραίτητη προϋπόθεση είναι να τα διαθέτουν και οι άλλοι παίκτες, αλλιώς το παιχνίδι δεν θα τρέξει.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	90

86



Ενα ενδιαφέρον flight simulation με το οποίο θα περάσετε ευχάριστα τις ώρες σας.

Το Fighters Anthology ως παιχνίδι δεν έχει να επιδείξει κάτι καλύτερο από τους δύο προηγούμενους προσομοιωτές, καθώς πρόκειται για επανάληψη της ήδη πετυχημένης συνταγής. Στους τομείς γραφικών και ήχου σαφώς και συναντάμε καλύτερους τίτλους. Ωστόσο δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο ένα παιχνίδι από την Jane's, όταν μάλιστα προσφέρει σημαντικές multiplayer δυνατότητες. PC



Μόλις "ρίξαμε" ένα F-16C.



Τα Mirage σε όλο τους το μεγαλείο!



Θα τον ξεσκίσω τον... beep.



BATTLEGROUND

Napoleon In Russia & Prelude To Waterloo

The horse he sweats with fear we break to run
The mighty roar of the Russian guns.
And as we race towards the human wall
The screams of pain as my comrades fall.
We hurdle bodies that lay on the ground
And the Russians fire another round.
We get so near yet so far away
We won't live to fight another day.

(The Trooper, Iron Maiden)

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Τη δουλειά του mini map αναλαμβάνει το Jump window, με το οποίο μεταφέρεστε στο σημείο όπου θα κάνετε κλικ.

Φαίνεται ότι τα ιστορικά πολεμικά παιχνίδια στρατηγικής περνούν μια περίοδο άνθησης. Πολλοί νέοι τίτλοι ασχολούνται με ιστορικές μάχες που έχουν σημαδέψει την παγκόσμια ιστορία. Από τη Μ. Βρετανία έρχεται μια ενδιαφέρουσα πρόταση για turn based war stretegy. Η Empire Interactive έχει δημιουργήσει τη σειρά Battleground, η οποία περιλαμβάνει παιχνίδια του είδους που έχουν να κάνουν με αληθινές μάχες. Μέχρι στιγμής έχουν κυκλοφορήσει οκτώ τίτλοι στη συγκεκριμένη σειρά, από τους οποίους οι τρεις ασχολούνται με την εκστρατεία του Ναπολέοντα, οι τέσσερις με τον Αμερικανικό Εμφύλιο (πολύ πρόσφορο θέμα τον τελευταίο καιρό) και ο τελευταίος (αλλά όχι έσχατος) με το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Στα χέρια μας ήρθαν δύο τίτλοι από τη ναπολεόντεια τριλογία: το Napoleon In Russia, που αναπαριστά τη μάχη στο Borodino (ένα χωριό έξω από τη Μόσχα) το 1812, και το Prelude To Waterloo, που ασχολείται με τις μάχες στο Quatre-Bras και το Lingy (οι εν λόγω μάχες προηγήθηκαν αυτής στο Waterloo, που σήμανε και την τελική ήττα του Ναπολέοντα). Τα δύο παιχνίδια δεν έχουν παρά ελάχιστες διαφορές (μόνο στο σενάριο και τους αντίπαλους στρατούς), γι' αυτό άλλωστε παρουσιάζονται μαζί.

Βασισμένοι στα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής, οι τίτλοι αναπαριστούν ένα πεδίο μάχης χωρισμένο στα κλασικά εξάγωνα. Αν όμως περιμένετε τα ίδια στοιχεία που βρίσκουμε λίγο-πολύ σε τέτοια παιχνίδια, τότε καλύτερα να αλλάξετε γνώμη. Ο λόγος είναι ότι η σχεδίαση και ο χειρισμός της σειράς Battleground διαφέρουν σημαντικά από τους αντίστοιχους στα υπόλοιπα παιχνίδια της κατηγορίας. Εντούτοις οι συγκεκριμένες διαφορές μάλλον μπερδεύουν και δυσχεραίνουν παρά κάνουν ευκολότερο το έργο του επίδοξου "στρατηγού". Από την άλλη όμως το παιχνίδι διαθέτει ένα σημαντικό πλεονέκτημα: Είναι πρόσφορο σε διάφορες επεμβάσεις προκειμένου να το φέρετε στα μέτρα σας.

Αφού λοιπόν επιλέξετε σενάριο (αναφέρεται σε κάποια φάση της μάχης), είστε έτοιμοι να προχωρήσετε στην επιλογή στρατοπέδου. Εδώ έχετε διάφορες δυνατότητες: Καταρχήν πρέπει να καθορίσετε την "τεχνητή



Η επιθετική φάση μόλις ξεκινά. Λάβετε θέσεις!

ΕΤΑΙΡΙΑ
EMPIRE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
486/66, 8MB RAM, 10MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM, SVGA (256 χρώματα 640x480), συμβατή κάρτα ήχου, mouse, Win95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

νοημοσύνη" κάθε στρατού. Αυτή μπορεί να είναι "Manual", που σημαίνει ότι εσείς λαμβάνετε όλες τις αποφάσεις και κάνετε τις κινήσεις, "Automatic", στην οποία ο υπολογιστής αναλαμβάνει τη διοίκηση του στρατού, ή "Automatic with Fog of War", όπου είναι ενεργοποιημένη και η γνωστή "ομίχλη". Επιπλέον υπάρχει η επιλογή "Commander Control", όπου μπορείτε να δώσετε εντολές στους διοικητές σας και αυτοί με τη σειρά τους θα κάνουν αυτόματα τις απαραίτητες ενέργειες για να φέρουν σε πέρας την αποστολή τους. Από το ίδιο menu μπορείτε επίσης να καθορίσετε το

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	88

81



Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όσους ενδιαφέρονται για τη συγκεκριμένη ιστορική εποχή και το Μ. Ναπολέοντα. Εντούτοις όλοι ανεξαιρέτως θα βρουν ιδιαίτερα καλά στοιχεία και θα περάσουν πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή καθοδηγώντας τα στρατεύματά τους.

πλεονέκτημα ("Advantage") που θα έχει κάθε στρατός σε σχέση με τον αντίπαλο. Ετσι, αν είστε "πρωτάρηδες" βάλτε το πλεονέκτημα του στρατού σας στο 100. Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα να θέσετε κάποιους επιπλέον κανόνες που θα διέπουν το παιχνίδι.

Αφού περάσετε μέσα από αυτό τον κυκεώνα, είστε πλέον έτοιμοι να προχωρήσετε στο κυρίως παιχνίδι. Κάθε γύρος χωρίζεται σε πέντε φάσεις, στις οποίες μπορείτε να κάνετε διαφορετικές ενέργειες - κάτι που επιτρέπει μεν την προσεκτική και σχεδιασμένη κατάρτιση της στρατηγικής, καθιστά όμως τη δράση αργή και πολύπλοκη.

Στα υπέρ των παιχνιδιών καταλέγεται το ότι μπορείτε να παρακολουθήσετε βήμα προς βήμα τις κινήσεις του αντιπάλου, ώστε να ξέρετε ανά πάσα στιγμή τι συμβαίνει. Βέβαια υπάρχει και η επιλογή να γίνονται οι κινήσεις αυτόματα, όπως στα άλλα παιχνίδια, έτσι όμως βλέπετε κινήσεις σε γρήγορο ρυθμό, χωρίς να είστε σίγουροι πού γίνεται τι. Εξίσου χρήσιμο βρήκα το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι "ανοικτό" σε παραμετροποίηση, προσφέροντας μια πλειάδα επιλογών για να ρυθμίσετε τα χαρακτηριστικά και τους κανόνες του. Στη βασική οθόνη υπάρχει συνεχώς ένα ToolBox με συγκεντρωμένες τις βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού, ώστε να μην ψάχνετε στα menus.

Τα γραφικά των παιχνιδιών είναι πολύ όμορφα και καλοσχεδιασμένα, με πλούσια χρώματα και ρεαλιστική εικονογράφηση των φυσικών στοιχείων. Οι μονάδες θα μπορούσαν να είναι μεγαλύτερες και με περισσότερες λεπτομέρειες, αν και γενικά δένουν με το παιχνίδι. Υπάρχουν κάποια videos που παρουσιάζουν στιγμιότυπα μάχης αλλά χαρακτηρίζονται μάλλον μέτρια.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο τους, οι δύο τίτλοι αποδίδουν εξαιρετικό αποτέλεσμα. Ειδικά η μουσική είναι πάρα πολύ καλή και αποτελείται από πληθώρα κομματιών με μεγάλη ποικιλία και σπουδαία απόδοση. Σε καμία περίπτωση δεν γίνεται βαρετή, ενώ σε ορισμένα σημεία είναι πράγματι απολαυστική. Η σειρά



Το πεζικό σας έχει επιτεθεί στο αντίπαλο ιππικό. Κάτω αριστερά βλέπετε ένα δείγμα από το video.

Battleground περιέχει και multiplayer δυνατότητες (όχι, που δεν θα είχε!). Ετσι, μπορείτε να παίξετε μέσω modem -είτε ως host είτε ως caller-, σειριακής θύρας ή e-mail. Φυσικά, υπάρχει επιπλέον η επιλογή για "διπλό" στον ίδιο υπολογιστή.

Ολοκληρώνοντας, τόσο το Napoleon In Russia όσο και το Prelude To Waterloo είναι δύο πολύ καλές παραγωγές και προσφέρουν καθαρή στρατηγική πρόκληση. Οι πολλές παράμετροι μπορούν να τα φέρουν στα μέτρα σας, ενώ τα παιχνίδια απαιτούν ιδιαίτερες στρατηγικές ικανότητες για να τα τελειώσετε. Κάποιες δυσκολίες στο χειρισμό καθώς και η έλλειψη ενός Scenario Editor μειώνουν κατά πολύ τις αρετές τους στον τομέα που μας ενδιαφέρει: αυτόν της στρατηγικής. PC

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Είναι πολύ σημαντικό να διατηρείτε "αναπληρωματικούς" στα μετόπισθεν. Ενα σύνολο από όλους τους τύπους των μονάδων ίσως αποβεί ιδιαίτερα χρήσιμο, ειδικά για την αντικατάσταση αδύναμων και κουρασμένων μονάδων. Σε μονάδες με υψηλό βαθμό Fatigue (δηλαδή πολύ κουρασμένες) πρέπει να δίνετε την ευκαιρία να παίρνουν μερικές "ανάσες", για αυτό να φροντίζετε να τις απομακρύνετε από τα πυρά για έναν-δυο γύρους.

• Μην επιτίθεστε "στα τυφλά" (δηλαδή χωρίς να είστε σίγουροι για το μέγεθος του αντίπαλου στρατού σε κάποιο σημείο). Είναι προτιμότερο να στείλετε (και πιθανόν να χάσετε) μια μικρή ομάδα μονάδων για ανίχνευση παρά να βρεθείτε προ δυσάρεστων εκπλήξεων.

• Η μονάδα Leader μπορεί να προσφέρει σπουδαίες υπηρεσίες, "τονώνοντας" το ηθικό των υπόλοιπων και ανασυγκροτώντας τις αποδιοργανωμένες μονάδες ή όσες έχουν τραπεί σε φυγή. Συνεπώς αναθέστε στους Leaders μια υπευθυνότητα - π.χ. να ηγηθούν μιας επίθεσης- και φροντίστε να τους έχετε διασκορπισμένους σε όλα τα σημεία του στρατεύματός σας, ώστε να επηρεάζουν περισσότερες μονάδες.

• Η επίθεση με μόνο έναν τύπο μονάδων δεν είναι η πλέον κατάλληλη. Δημιουργώντας ομάδες αποτελούμενες από όλα τα "όπλα" θα έχετε περισσότερες πιθανότητες να νικήσετε. Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε το τερέν προς όφελός σας. Μην αποκαλύπτετε τις προθέσεις σας!

UBIK

Η CRYO φαίνεται πως έχει επιδοθεί σε έναν αγώνα ταχύτητας, συναγωνιζόμενη τον ίδιο της τον εαυτό στην παραγωγή διαρκώς νέων τίτλων. Ο φρενήρης αυτός ρυθμός απέφερε πρόσφατα το UBIK. Βασισμένο σε μια νουβέλα ενός από τους σημαντικότερους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας, του Philip K. Dick, το εν λόγω strategy/adventure φιλοδοξεί να μας μεταφέρει σε μια μελλοντική, γοητευτική και συνάμα άκρως επικίνδυνη εποχή...

του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr



Λίγο προτού απογειωθείτε με το σκάφος μεταφοράς από την ταράτσα του κτιρίου της Runciter.

Το απώτερο μέλλον γοήτευε ανέκαθεν τους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας, αποτελώντας ταυτόχρονα την πηγή έμπνευσής τους. Οι έχοντες ισχυρή διανόηση και προφητικά, πολλές φορές, χαρίσματα κατάφεραν να οραματιστούν φανταστικούς, μελλοντικούς κόσμους στους οποίους στήριξαν τα εκπληκτικά σενάριά τους, πολλά εκ των οποίων μεταφέρθηκαν, με ιδιαίτερη επιτυχία, στη μεγάλη οθόνη του κινηματογράφου. Για παράδειγμα, η κλασική ταινία BLADE RUNNER βασίστηκε στη νουβέλα "Do Androids Dream of Electric Ship?" του Philip K. Dick. Αυτό δεν πέρασε απαρατήρητο από τα σαΐνια της CRYO τα οποία, δείχνοντας απεριόριστη εμπιστοσύνη στις ικανότητες του συγκεκριμένου συγγραφέα, προχώρησαν στη μεταφορά μιας ακόμα νουβέλας του αυτήν την φορά στις οθόνες των PCs.

ΕΝΑΣ ΧΑΟΤΙΚΟΣ, ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ...

Ετος 2019. Οι πρώτες αποικίες στο διάστημα είναι πια γεγονός. Παράλληλα, μια νέα επιστήμη, η κρυονική, αναπτύσσεται ραγδαία. Γιγαντιαίες ιδιωτικές επιχειρήσεις που αντιμάχονται για την οικονομική επικράτηση συμπληρώνουν το σκηνικό. Ως εκ τούτου, η βιομηχανική κατασκοπία ανθεί, χρησιμοποιώντας αθέμιτα κυρίως μέσα και έχοντας καταργήσει κάθε συμβατικό τρόπο με τον οποίο γινόταν στο παρελθόν. Η προ δεκαετίας ανακάλυψη από τον Ray Hollis κάποιων ιδιαίτερων φυσικών δυνάμεων που ορισμένα άτομα διέθεταν οδήγησε στη δημιουργία ψυχικών υπερκατασκόπων. Η Hollis Corporation ήταν αυτή που δημιούργησε τον πρώτο ψυχικό πράκτορα. Αυτό ήταν και το πρώτο βήμα ενός σατανικού σχεδίου που προέβλεπε τη δημιουργία μεταλλαγμένων, βιονικών υπερκατασκόπων, προορισμένων για αποστολές ολοκληρωτικής καταστροφής. Εχοντας αποκτήσει διασυνδέσεις στα ανώτερα κλιμάκια της πολιτικής ηγεσίας και δωροδοκώντας τις αρχές, η συγκεκριμένη εταιρία δρα ασυνείδητα, προσφέροντας τις παράνομες υπηρεσίες της σε εταιρίες που πληρώνουν αδρά γι' αυτές. Στον αντίποδα, η ίδρυση οργανισμών προστασίας φάνηκε να αντιμετωπίζει αυτή την απειλή επαναφέροντας τις ισορροπίες σε αυτόν το χαοτικό κόσμο. Επικεφαλής τέθηκε η Runciter Associates η οποία, ταγμένη στο πλευρό του νόμου, χρησιμοποιεί ψυχικούς κατασκόπους αμιγώς ανθρώπινους, για να αντιμετωπίσει τις άνομες δραστηριότητες της Hollis



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P133, 16MB RAM, 5MB στο σκληρό δίσκο, Win95, DirectX 5, 8x CD-ROM, 2 MB SVGA, SoundBlaster, mouse

ΔΙΑΘΕΣΗ
CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	78
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

83



Ενα ενδιαφέρον παιχνίδι που, με λίγη προσοχή, θα μπορούσε να γίνει κλασικό. Η πλήρως εξελληνισμένη έκδοσή του, με Ελληνες ηθοποιούς στην απόδοση των διαλόγων, αποτελεί μια πρωτοποριακή προσπάθεια στο χώρο που ελπίζουμε να έχει συνέχεια.

Corporation. Το ενδιαφέρον έχει πια επικεντρωθεί σε αυτές τις δύο εταιρίες οι οποίες διασταυρώνουν τα ξίφη τους σε έναν αμφίρροπο και απρόβλεπτο αγώνα. Εσείς είστε ο Joe Chip και ηγείστε των πρακτόρων της Runciter. Σκοπός σας η δημιουργία ετοιμοπόλεμων ομάδων, ικανών να αντιμετωπίσουν τους αντίπαλους πράκτορες.

ΑΣ ΠΕΡΑΣΟΥΜΕ ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

Το UBIK διαθέτει, όπως θα καταλάβατε άλλωστε, ευφάνταστο και δυνατό σενάριο το οποίο σας προκαλεί να εισχωρήσετε στα ενδότερα χαρακτηριστικά του κόσμου του. Εχοντας ήδη κερδίσει πόντους στην εκτίμησή σας, το επιχειρείτε με ιδιαίτερη ευχαρίστηση. Επειτα από ένα άψογο και εντυπωσιακό εισαγωγικό video, το οποίο φέρνει έντονα στο νου την ψυχεδελική ατμόσφαιρα του BLADE RUNNER, έρχεστε σε επαφή με τα κυρίως γραφικά του παιχνιδιού. Τα σκηνικά της δράσης είναι πλούσια και όμορφα σχεδιασμένα περιλαμβάνοντας εξωτερικές και εσωτερικές τοποθεσίες. Ομορφοι και ρεαλιστικοί χρωματισμοί όπως και φωτισμοί δημιουργούν την ανάλογη ατμόσφαιρα η οποία χαρακτηρίζει το ύφος της δράσης. Ομως, είναι εξαιρετικά ουδέτερα λειτουργώντας περισσότερο ως όμορφη... ταπετσαρία, αφού οι ενέργειες των χαρακτήρων φαίνεται να μην επιδρούν πάνω τους παρά σε ασήμαντο μόνο βαθμό. Η στατική ουδετερότητα του περιβάλλοντος χώρου σε συνάρτηση με τη διαρκή κίνηση των χαρακτήρων δημιουργεί ένα ανομοιογενές οπτικό αποτέλεσμα που προβληματίζει.

Υπάρχουν 110 τρισδιάστατοι χαρακτήρες που ενεργούν μέσα στο φανταστικό κόσμο του UBIK, αριθμός σίγουρα εντυπωσιακός και δηλωτικός ταυτόχρονα της ποικιλίας τους. Ομως, δυστυχώς, αυτό δεν φθάνει ώστε να χαρακτηριστεί άρτιο το αποτέλεσμα και τούτο διότι η σχεδίασή τους είναι τέτοια ώστε θυμίζουν ακρίδες κι όχι ανθρώπινες μορφές. Επιπλέον η κίνησή τους, αν κι έχει χρησιμοποιηθεί motion capturing για να αποδοθεί όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά, δεν ικανοποιεί. Πολλές φορές φαίνεται πως γλιστρούν αδικαιολόγητα, ενώ κάποιες άλλες δείχνουν να διασχίζουν τους χώρους με υπερφυσικά και κωμικά βήματα. Τα ενδιάμεσα videos όμως χρήζουν ιδιαίτερης αναφοράς, αφού είναι άρτια κατασκευασμένα υπερασπίζοντας έτσι το οπτικό μέρος του τίτλου, η δε ατμόσφαιρα που δημιουργούν σας εισάγει ομαλά στις διάφορες αποστολές, αποδίδοντας πειστικά τη χρονική ζώνη στην οποία τοποθετείται η δράση του UBIK.



Εχοντας εισβάλει επιτυχώς με την ομάδα σας σε αντίπαλο χώρο.



Καθώς προσγειώνεστε στο χώρο της δράσης.

ΩΡΑ ΝΑ ΑΝΑΛΑΒΕΤΕ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Ξεκινάτε από το επιβλητικό κτίριο της Runciter, το οποίο αποτελεί και το ορμητήριό σας. Εργοδότης και αφεντικό σας είναι ο Glen Runciter, ο οποίος σας αναθέτει διάφορες αποστολές τις οποίες καλείστε να φέρετε σε πέρας. Στη διάθεσή σας θα έχετε ορισμένους πράκτορες που θα αποτελούν την ειδική ομάδα σας, όπως και πλούσιο εξοπλισμό, ο οποίος θα σας βοηθήσει να επιβιώσετε στις αντίξοες συνθήκες που θα συναντήσετε. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέγετε τους

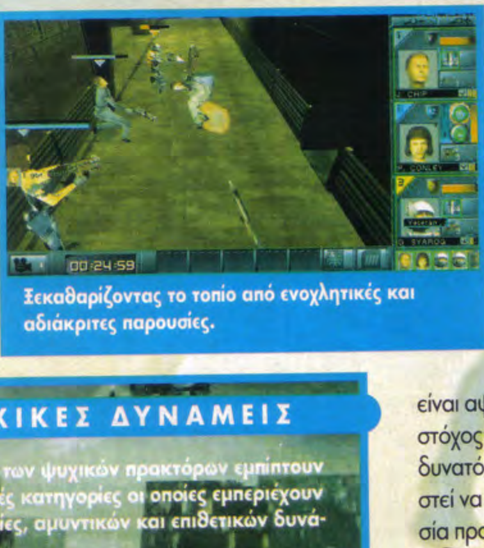
ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ UBIK

Η ελληνική έκδοση του UBIK, η οποία αναμένεται πολύ σύντομα, θα ξαφνιάσει ευχάριστα τους Ελληνες χρήστες. Πληροφορίες αναφέρουν πως το παιχνίδι θα είναι πλήρως εξελληνισμένο, αφού εκτός από τη συσκευασία θα αποδοθούν στα ελληνικά όλοι οι διάλογοι και τα κείμενα. Γι' αυτόν το σκοπό θα χρησιμοποιηθούν Ελληνες ηθοποιοί. Κάτι τέτοιο θα κάνει προσιτό και κατανοητό το παιχνίδι ακόμα και σε αυτούς που δεν τα καταφέρνουν καλά με την αγγλική γλώσσα. Η προσπάθεια αυτή, γεύση της οποίας μπορείτε να πάρετε από το demo που θα βρείτε στο CD-ROM αυτού του μήνα, ελπίζουμε να τύχει μιμήσεως αποτελώντας τον προάγγελο για μια νέα σειρά εξελληνισμένων τίτλων. Για την Ελλάδα, ρε γαμώτο!

πράκτορες που θα χρησιμοποιείτε, ανάλογα με το είδος της εκάστοτε αποστολής. Είναι βασική η επιλογή των κατάλληλων πρακτόρων και του εξοπλισμού αυτών για τη σύνθεση της ιδανικής ομάδας ώστε να επιτευχθεί ο στόχος σας. Μη διστάσετε να δαπανήσετε και κάποια χρήματα προκειμένου να αγοράσετε πληροφορίες σχετικές με την αποστολή σας από ανθρώπους που προσφέρονται γι' αυτό. Θα σας βοηθήσουν σίγουρα. Έχοντας δημιουργήσει και εξοπλίσει την ειδική ομάδα σας και έχοντας συλλέξει τις απαραίτητες πληροφορίες, είστε πλέον έτοιμοι για δράση. Οι αποστολές έχουν μεγάλη ποικιλία, αλλά μέγιστο βαθμό δυσκολίας. Είναι πράγματι πολύ δύσκολο να ελέγξει κάποιος όλους τους χαρακτήρες της ομάδας του, αφού η real-time δράση δεν προσφέρεται για να ασχοληθείτε με τον καθένα ξεχωριστά. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να εκτελέσει αρκετές ενέργειες, ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του. Εσείς θα πρέπει να εκμεταλλευθείτε τα εν λόγω χαρακτηριστικά στο έπακρο αν θέλετε να πετύχετε το στόχο σας με όσο το δυνατόν μικρότερες απώλειες. Το παιχνίδι λειτουργεί κυρίως ως point and click adventure. Αν και στη συσκευασία του γίνεται ειδική αναφορά στην τεχνητή νοημοσύνη των χαρακτήρων, εντούτοις εμείς δεν παρατηρήσαμε κάτι τέτοιο. Οι χαρακτήρες αδικαιολόγητα εγκλωβίζονται σε κάποια σημεία μη μπορώντας να βρουν διέξοδο, ενώ άλλες φορές δεινοπαθούν για να φθάσουν στο σημείο που τους έχουμε υποδείξει, δαπανώντας έτσι πολύτιμο χρόνο. Αυτό, αν αναλογιστεί κάποιος πως ακόμα κι ένα δευτερόλεπτο είναι καθοριστικό για την έκβαση της αποστολής, αποτελεί τεράστιο πρόβλημα. Η στρατηγική σας θα πρέπει να είναι αψεγάδιαστη ώστε να επιτευχθεί ο στόχος σας. Ίσως αυτό να είναι και το δυνατό σημείο του UBIK, αφού θα χρειαστεί να καταναλώσετε αρκετή φαιά ουσία προκειμένου να ηγηθείτε με επιτυχία της ομάδας σας. Οι μάχες με τους αντίπαλους πράκτορες είναι σκληρές και ανελέητες, απαιτούν δε πολύ χρόνο και κόπο για να καταφέρετε να είστε νικητές. Αν και ηχούν γοητευτικά όλα αυτά, η υλοποίησή τους είναι μια πονεμένη ιστορία. Το UBIK διαθέτει αρκετές κάμερες παρακολούθησης της δράσης. Αυτή που συνιστάται όμως για να έχετε τα λιγότερα προβλήματα είναι η "έξυπνη" κάμερα, όπως τη χαρακτηρίζει το manual. Η συγκεκριμένη κάμερα επιλέγει την καλύτερη οπτική γωνία κάθε φορά ώστε να εποπτεύετε τη δράση. Μάλλον όμως το αντίθετο πετυχαίνει, αφού τις περισσότερες φορές οι συνεχείς εναλλαγές σάς αποπροσανατολίζουν εντελώς, κάνοντας το πίσω μπρος και το πάνω κάτω. Ένα από τα πιο εκνευριστικά σημεία του παιχνιδιού, αναμφίβολα.



Το επιβλητικό κτίριο της Runciter Associates.



Ξεκαθαρίζοντας το τοπίο από ενοχλητικές και αδιάκριτες παρουσίες.

ΨΥΧΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ

Οι δυνάμεις των ψυχικών πρακτόρων εμπίπτουν σε έξι βασικές κατηγορίες οι οποίες εμπεριέχουν υποκατηγορίες, αμυντικών και επιθετικών δυνάμεων.

BIOLOGY: Πρόκειται για δυνάμεις που έχουν επιπτώσεις στις λειτουργίες των ζώντων οργανισμών όπως είναι οι άνθρωποι και τα ζώα.

MATERIALISTIC: Αμυντικές κυρίως δυνάμεις που θέτουν προσωρινά εκτός λειτουργίας μηχανισμούς και όπλα που σας σημαδεύουν, εκτρέπουν από την πορεία τους σφαίρες που γράφουν πάνω τους το όνομά σας κ.ά.

MENTAL: Αμυντικές κι αυτές οι δυνάμεις, επιδρούν στην εγκεφαλική λειτουργία των αντιπάλων προκαλώντας τεράστια σύγχυση.

ENERGY: Οι δυνάμεις αυτής της κατηγορίας βασίζονται στην παραγωγή και την εκπομπή ενεργειακών πεδίων.

KINETIC: Επιτρέπουν την αποφυγή αντικειμένων που κατευθύνονται πάνω σας. Η βασικότερη υποκατηγορία της, το Poltergeist, προκαλεί ένα τρομερό σοκ στον αντίπαλο, ικανό να τον κάνει να πέσει χάνοντας την ισορροπία του.

TEMPORAL: Αυτές οι δυνάμεις επιτρέπουν την άρση της αλληλουχίας του χρόνου, ακόμα και το ταξίδι μέσα σε αυτόν.

ΗΧΟΣ

Σε ό,τι αφορά τον ηχητικό τομέα, το UBIK τα καταφέρνει αρκετά καλά. Η μουσική επένδυση είναι άκρως ατμοσφαιρική, τα δε ηχητικά εφέ και οι ομιλίες των χαρακτήρων λειτουργούν σχεδόν άψογα. Οι ήχοι των εκρήξεων, οι ριπές των όπλων, όπως και οι διάφοροι θόρυβοι των αντικειμένων που συνυπάρχουν στους χώρους στους οποίους κινείστε είναι πολύ πειστικοί.

Ιδιαίτερα στις ομιλίες των χαρακτήρων, εκτός από τη χροιά της φωνής τους, θα παρατηρήσετε πως έχουν προσεχθεί και λεπτομέρειες όπως η σπαστή προφορά των αγγλικών από χαρακτήρες που τυγχάνουν άλλης εθνικότητας.

ΜΙΑ ΧΑΜΕΝΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ;

Σε μια χρονική στιγμή κατά την οποία διαφαίνεται πως η παραγωγή παιχνιδιών για υπολογιστές χαρακτηρίζεται από έλλειψη νέων ιδεών, αναμασώντας αναγκαστικά τα ίδια και τα ίδια, το UBIK φέρνει φρέσκο αέρα στις οθόνες σας. Δυστυχώς, όμως, τα πολλά αρνητικά σημεία του δεν μας επιτρέπουν να του δώσουμε τη θέση που σε διαφορετική περίπτωση θα του άξιζε. Η CRYO, έπεσε θύμα η ίδια της κεκτημένης ταχύτητάς της. Ούτως ή άλλως, όμως, εσείς είστε αυτοί που τελικά θα αποφασίσετε την αγορά του. PC



LIBERATION DAY

Τα παιχνίδια στρατηγικής είναι ιδιαίτερα διαδεδομένα και αγαπητά στην κοινωνία των gamers οι οποίοι βέβαια δεν έχουν κανένα απολύτως παράπονο, αφού κυκλοφορούν καινούριοι τίτλοι συνεχώς. Ενας από τους πιο πρόσφατους είναι και το Liberation Day...

Του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Είτε πρόκειται για παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου είτε για παιχνίδια στρατηγικής βασισμένα σε γύρους, το ενδιαφέρον που ακολουθεί την κυκλοφορία τους είναι ζωηρό και έκδηλο.



Οι εξωγήινοι επιτίθενται από αέρος.

Το Liberation Day ανήκει στη δεύτερη κατηγορία. Το σενάριό του είναι κοινότοπο και αφορά σε μια υποτιθέμενη σύρραξη με κάποια εξωγήινη φυλή. Εσείς αναλαμβάνετε τον έλεγχο της ανθρώπινης φυλής και σκοπός σας δεν είναι άλλος από την τελική επικράτηση.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERACTIVE MAGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium, 16MB RAM, 177 HD, Win95, DirectX, SVGA, 4x CD-ROM, Κάρτα ήχου

ΔΙΑΘΕΣΗ
CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ...

Επιχειρώντας μια αναφορά στα γραφικά του παιχνιδιού, θα λέγαμε πως δεν εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα. Είναι βέβαια όμορφα σχεδιασμένα και διαθέτουν ωραίους χρωματισμούς, η κλίμακα όμως του μεγέθους τους είναι πολύ μικρή, με αποτέλεσμα να ξεχωρίζουν δύσκολα.



Οι επιθέσεις στις εχθρικές βάσεις απαιτούν προσεκτική σχεδίαση.

Οι τοποθεσίες όπου λαμβάνει χώρα η δράση περιλαμβάνουν τα πάντα: χιονισμένες περιοχές, λίμνες, θάλασσες, βουνά, έως και τροπικές ζούγκλες. Ομως, αυτή η πολυμορφία του περιβάλλοντος χώρου, σε συνδυασμό με το μικρό μέγεθος των μονάδων, προκαλεί προβλήματα. Πολλές φορές θα παρατηρήσετε κάποια από τις μονάδες σας να κρύβεται πίσω από έναν ορεινό όγκο ή μέσα στην πυκνή βλάστηση ενός δάσους, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να την εντοπίσετε ούτε κι εσείς οι ίδιοι.



Η διαδικασία ενημέρωσης της αποστολής σας είναι θεμελιώδης για την επιτυχία της.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ

Τα οχήματα που έχετε στη διάθεσή σας χαρακτηρίζονται από το πλήθος τους αλλά και από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που αφορούν στη χρήση τους. Ετσι, υπάρχουν επίγεια, εναέρια αλλά και θαλάσσια οχήματα που σας προσφέρουν μεγάλη επιχειρησιακή δυνατότητα.

ΠΟΛΕΜΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΕΞΩΓΗΙΝΟΥΣ

Το Liberation Day σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Ο ένας αφορά στο δικτυακό παιχνίδι που υπόσχεται συναρπαστικές αναμετρήσεις με άλλους ανθρώπινους αντιπάλους. Σίγουρα αυτός είναι και ο πιο ενδιαφέρων τρόπος παιχνιδιού. Ομως και η δυνατότητα να ξεκινήσετε κάποιο campaign ή να παίξετε μεμονωμένα κάποια αποστολή είναι εξίσου ενδιαφέρουσες προτάσεις.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	76
GAMEPLAY	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

80



Ενα ενδιαφέρον strategy που αξίζει της προσοχής σας.

Διαθέτοντας κάποιους βιομηχανικούς πόρους, προσπαθείτε να τους αξιοποιήσετε όσο καλύτερα μπορείτε. Χτίζετε κτίρια, δημιουργείτε αμυντικούς μηχανισμούς, κατασκευάζετε μηχανικές μονάδες, εκπαιδεύετε το στρατό σας.

Οι εξωγήινοι, χρησιμοποιώντας τα ισχυρά τεχνολογικά όπλα τους, δεν φαίνεται να είναι οι εύκολοι αντίπαλοι που ονειρευόσασταν.

Pandemonium 2



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η Nikki και ο Fargus επιστρέφουν στις οθόνες σας. Μόνο που τα δύο παιδιά (και ειδικά η Nikki) δείχνουν να έχουν μεγαλώσει. Νέες κινήσεις, ακόμη πιο εντυπωσιακές πίστες και βελτιωμένα γραφικά εγγυώνται πολλές ώρες καθαρόαιμης platform δράσης. Είναι όμως το αποτέλεσμα καλύτερο από το πρωτότυπο;

του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

Οι τρεις κατηγορίες γραφικών που πωλούν στις μέρες μας είναι: 3D, 3D και 3D (τι, ξέχασα τη 3D;). Μοιραία, λοιπόν, δεν υπάρχει πλέον κανένα παιχνίδι που να ξεφεύγει από αυτή την τάση (με εξαίρεση ένα μικρό αριθμό τίτλων για τις κονσόλες), η οποία έχει ωθήσει σε μεγάλη ανάπτυξη τις σύγχρονες 3D κάρτες γραφικών. Συνεπακόλουθα, τα σημερινά παιχνίδια στη συντριπτική πλειοψηφία τους έχουν μεταστραφεί στην κατηγορία των 3D-war-action-real-time-network-support-quake-driving-simulators! Δεν έχω αντίρρηση, ακούγεται συγκλονιστικό, αλλά μήπως θα ήταν ωραία να είχαμε ακόμα στα διάθεσή μας κλασικά platform games, εμπλουτισμένα βέβαια στον οπτικοακουστικό τομέα αλλά έχοντας διατηρήσει το απαράμιλλο gameplay τους;

Στο πρώτο Pandemonium εμφανίστηκε για πρώτη φορά ο παραδοσιακός δισδιάστατος χειρισμός των plat-

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYSTAL DYNAMICS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, Win95, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 3Dfx graphics card, Direct sound card
ΔΙΑΘΕΣΗ
"Vertigo", Μπόταση 6, τηλ.: 3824536.

forms (αριστερά, δεξιά και άλμα) μέσα σε ένα ολοκληρωτικά τρισδιάστατο περιβάλλον. Επρεπε κάποιος να δει το αποτέλεσμα για να το πιστέψει: απολαυστικό 3D περιβάλλον με auto-moving rolling camera, ταχύτητα που παραπέμπει στην αίσθηση του πρωτότυπου Sonic the Hedgehog στο Mega Drive και gameplay προορισμένο να μείνει κλασικό.

Σήμερα, έναν χρόνο μετά, η Crystal Dynamics παρουσιάζει την έκδοση για PC του Pandemonium 2 (λίγο αργότερα από αυτή του Sony), προκαλώντας την περιέργεια των gamers ως προς τις ενδεχόμενες βελτιώσεις που θα μπορούσε να περιέχει.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η τεχνική αναβάθμιση του παιχνιδιού είναι άμεσα ορατή στον τομέα των γραφικών, καθώς το Pandemonium 2 απαιτεί οπωσδήποτε μία 3Dfx κάρτα για να τρέξει. Το τρισδιάστατο περιβάλλον είναι πολύ πιο πλούσιο και πολύχρωμο, ενώ φυσικά το ίδιο ισχύει και για τους δύο χαρακτήρες. Αλλά εκείνο που συχνά θα σας απογειώσει είναι η ψυχεδελική σχεδίαση ειδικά των μεταγενέστερων levels, η οποία στην αρχή ξενίζει αλλά σύντομα εγκλωβίζει τον παίκτη στο φανταστικό κόσμο που αναπαριστά.



GAMEPLAY

Δυστυχώς είναι αδύνατο να αποτυπώσουμε σε λέξεις την εκπληκτική αίσθηση που δημιουργεί στον παίκτη το Pandemonium 2, το οποίο δικαιολογεί τον τίτλο του πολύ πιο επάξια από ό,τι ο προκάτοχός του. Επί της οθόνης συμβαίνει ένα πραγματικό πανδαιμόνιο, που σε συνδυασμό με το στοιχειώδες σύστημα χειρισμού θα καθηλώσει ακόμα και τον πιο απαιτητικό gamer.

Στον τομέα της κλασικής δράσης κάποιες καινούριες κινήσεις έχουν προστεθεί. Η πιο σημαντική είναι η νέα δυνατότητα του Fargus να εκσφενδονίζει το Sid με σχετικά ελεγχόμενο τρόπο. Ολες οι δυνατές κινήσεις σε συνδυασμό με την οργιαστική κίνηση της κάμερας παρέχουν εξαιρετικό gameplay, άμεση αίσθηση των διάφορων κινδύνων και γενικά μία ισχυρή



-και σπάνια για παιχνίδι του είδους- "being there" εντύπωση.

Ολοκληρώνοντας το παιχνίδι, δεν διστάζω να ομολογήσω ότι ένιωσα μία ικανοποίηση που ελάχιστα σύγχρονά του μπορούν να προσφέρουν. Σημαντικό ρόλο σε αυτό διαδραματίζουν αναμφίβολα τα δύο φοβερά end sequences που απεικονίζουν την πραγματοποίηση των επιθυμιών του Fargus ή της Nikki με τη βοήθεια του Κομήτη.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Εάν δεν έχετε σχηματίσει ακόμα σαφή άποψη για το παιχνίδι, επιτρέψτε μου να σας βοηθήσω. Πρόκειται για ένα από τα πιο εντυπωσιακά και playable παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει από καταβολής ηλεκτρονικής



διασκέδασης. Διαφημίζει την απόλυτα αρμονική σύζευξη της εξελιγμένης τεχνολογίας γραφικών με την εμπνευσμένη σχεδίαση επιπέδων, όπου το εθιστικό gameplay αιχμαλωτίζει τον παίκτη και το θεατή σε ένα αχανές, ονειρικό περιβάλλον.

Απελευθερωθείτε από τις επιμέρους προτιμήσεις σας στο χώρο του gaming και μπείτε απροκατάληπτοι στον κόσμο του Pandemonium 2. Είναι σχεδόν βέβαιο ότι



θα σαγηνευθείτε κι εσείς από την εμπειρία του Fargus και της Nikki, σαν να τη ζούσατε οι ίδιοι.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
GAMEPLAY	95

95



Το καλύτερο σύγχρονο platform game που υπάρχει δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας. Αλλωστε, πώς μπορεί κανείς να αντισταθεί στη νέα Nikki;

FLIGHT UNLIMITED II

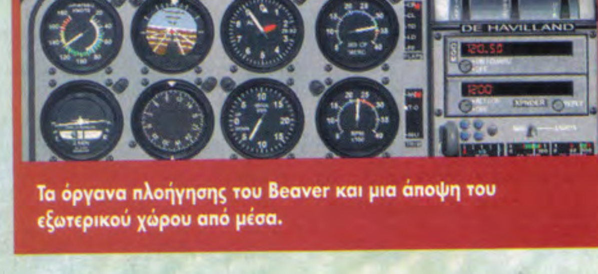
Τα τελευταία χρόνια η αύξηση του αριθμού των εξομοιωτών πτήσης αεροσκαφών είναι ραγδαία. Υπάρχει όμως μια υποκατηγορία της ευρύτερης αυτής κατηγορίας η οποία δεν έχει να επιδείξει μεγάλο αριθμό τίτλων. Πρόκειται για την εξομοίωση αεροσκαφών που ΔΕΝ είναι εξοπλισμένα με πολυβόλα, πυραύλους και βόμβες, ΔΕΝ έχουν κατασκευαστεί για να σκοτώνουν και να καταστρέφουν, αλλά ο πρωταρχικός λόγος ύπαρξής τους είναι η εξυπηρέτηση ή η διασκέδαση. Ο λόγος φυσικά για τα επιβατικά αεροσκάφη.

Του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr


Πετώντας νύχτα με πανσέληνο πάνω από το ποτάμι.



Η ιστορία των εξομοιωτών πτήσης πολιτικών αεροσκαφών ξεκινά στα PCs με την εμφάνιση του πρώτου Flight Simulator από τη Microsoft. Ο βαθμός εξομοίωσης ήταν σε χαμηλά για τα σημερινά δεδομένα επίπεδα, ο χειρισμός ρεαλιστικός με λίγη φαντασία, τα γραφικά υπερβολικά λιτά και ο ήχος στο πλαίσιο που υπαγόρευε ο μοναδικός τρόπος παραγωγής ήχου στα εν λόγω μηχανήματα, το speaker τους. Από τότε τα πράγματα έχουν εξελιχθεί σε σημαντικό βαθμό και σε αυτόν τον τομέα όπως και στους ευρύτερους της Πληροφορικής και της ψυχαγωγίας.


Τα όργανα πλοήγησης του Beaver και μια άποψη του εξωτερικού χώρου από μέσα.

Παίζοντας σήμερα παιχνίδια πτήσης στο PC, ο εικονικός πιλότος (εσείς δηλαδή) έχει την αίσθηση πως βρίσκεται αρκετές χιλιάδες πόδια από το έδαφος και ελέγχει με σχετική ακρίβεια ένα πραγματικό αεροσκάφος. Στην αίσθηση αυτή συμβάλλουν τόσο τα τρισδιάστατα γραφικά, που στα σύγχρονα συστήματα μπορούν να κινούνται με μεγάλους αριθμούς frames per second, όσο και ο ήχος, που είναι ρεαλιστικός και σας αφήνει την εντύπωση ότι γνωρίζετε από ποιο σημείο του χώρου προέρχεται. Επίσης, ο χειρισμός των πολύπλοκων αυτών οχημάτων είναι ακριβής, τόσο μέσω πηδαλίων για χέρια και πόδια όσο και ελέγχοντας απόλυτα το ταμπλό του σκάφους με τα διάφορα όργανα που βοηθούν αφάνταστα τον πιλότο να φέρει το καθήκον του σε πέρας.

Το Flight Unlimited 2 είναι η πιο πρόσφατη παραγωγή της EIDOS στο χώρο των εξομοιωτών πτήσης μη μαχητικών αεροσκαφών. Η σύγκριση του τίτλου αυτού με το Flight Simulator 98 της Microsoft που κυκλοφόρησε επίσης σχετικά πρόσφατα είναι αναπόφευκτη. Η πλάστιγγα όμως θα γείρει, προς έκπληξή σας ίσως, προς τη μεριά του Flight Unlimited 2, μια και προσφέρει ένα καθ' όλα ρεαλιστικό μοντέλο πτήσης με πολλές καινοτομίες και γενικότερα όμορφες εκπλήξεις.

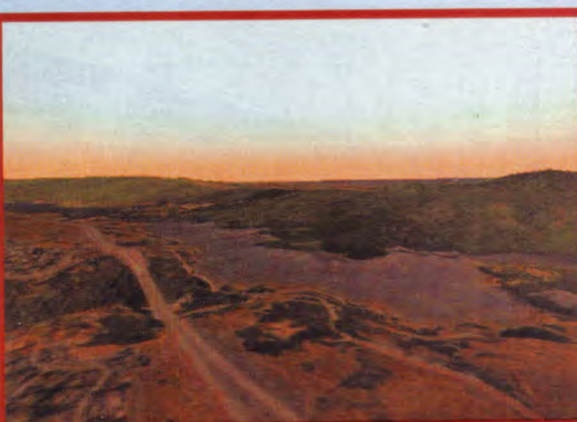
Τα αεροσκάφη με τα οποία σας δίνει τη δυνατότητα το FU2 να πετάξετε είναι πέντε. Το Trainer 172 είναι το βασικό αεροσκάφος εκμάθησης νέων πιλότων και αποτελεί την ιδανική επιλογή για τους αρχάριους. Πρόκειται για ένα αεροσκάφος με μεγάλη αντοχή στις απότομες μανούβρες και γενικά θεωρείται εύκολο στο χειρισμό. Το Piper Arrow PA-28R-200 είναι ένα ελαφρύ και μικρό αεροσκάφος, πιο δυνατό από το Trainer αλλά σχεδόν εξίσου εύκολο στο χειρισμό του. Η επόμενη επιλογή σας είναι το Raytheon Aircraft Beech Baron 58, ένα αεροσκάφος με δύο κινητήρες που προσφέρει πολλή δύναμη, έχει όμως ένα λίγο πιο δύσκολο μοντέλο πτήσης. Το τέταρτο αεροσκάφος είναι το Beaver. Πρόκειται για ένα υδροπλάνο που έχει τη δυνατότη-


Το Mustang από κοντά καθώς κερδίζει ύψος.

τα να προσεγγίζει σε θάλασσες και λίμνες. Το τελευταίο αεροσκάφος είναι το γνωστό και από άλλα παιχνίδια P-51D Mustang. Το εν λόγω αεροσκάφος αποτελεί πρόκληση στην πτήση, μια και είναι ιδιαίτερα δύσκολο στο χειρισμό του και ενδείκνυται μόνο για πεπειραμένους πιλότους. Φυσικά δεν έχετε πρόσβαση στα οπλικά του συστήματα, αφού αυτά δεν έχουν καμία σχέση με τη φιλοσοφία του FU2.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Ο χώρος στον οποίο ο παίκτης μπορεί να κινηθεί είναι διευρυμένος σε σχέση με αυτόν του FU1, αλλά σαφώς μικρότερος από τον αντίστοιχο του FS98, μια και για τον τελευταίο κυκλοφορούν πολλά scenery packs με νέες τοποθεσίες. Το γεγονός αυτό όμως δεν αποτελεί μειονέκτημα για το παιχνίδι. Ολος ο κόσμος του παιχνιδιού μοιάζει ζωντανός. Αεροσκάφη πετούν, προσγειώνονται και απογειώνονται κατά βούληση, ο κύκλος της ημέρας περνά σε πραγματικό χρόνο και όλα αυτά, φυσικά, ανεξάρτητα από τις πράξεις σας. Ο χώρος όπου λαμβάνει χώρα το παιχνίδι είναι το San Francisco Bay area και η δουλειά που έχει γίνει για να αποδοθεί σωστά είναι μοναδική. Από τον αέρα, τα φωτορεαλιστικά γραφικά δείχνουν σχεδόν ζωντανά. Με το κατάλληλο hardware μάλιστα (λέγε με 3Dfx), όπου το frame rate αυξάνει σημαντικά, η όλη αίσθηση δεν διαφέρει πολύ από την πραγματική, όσον αφορά τουλάχιστον στον οπτικό τομέα. Βουνά, ποτάμια, παραλίες, δάση, αεροδρόμια, λίμνες, όλα είναι δοσμένα με πανέμορφα γραφικά, τα οποία η Looking Glass ισχυρίζεται πως έχει δημιουργήσει συνθέτοντας ένα pixel ανά 4 μέτρα πραγματικού εδάφους. Δεν ξέρουμε αν αυτό αληθεύει, αλλά το αποτέλεσμα, όπως μπορείτε να δείτε και



Ενα όμορφο ηλιοβασίλεμα από τον αέρα.

στα screenshots, είναι πανέμορφο. Τα οπτικά εφέ είναι καταπληκτικά, όπως αυτό της βροχής στα τζάμια, η οποία εμφανίζεται ως σταγόνες που μετατοπίζονται ανάλογα με το αν και πώς κινείται το αεροσκάφος, ή τα εφέ των κεραυνών και της ομίχλης. Εκτός από το 3Dfx, υποστηρίζεται και η τρισδιάστατη επιτάχυνση μέσω του Direct3D. Η ανάλυση του παιχνιδιού είναι μεταβλητή καθώς και η λεπτομέρεια, έτσι ώστε το μηχάνημα να δικαιολογεί την ελάχιστη απαίτηση του Pentium 120.

Ο ήχος του παιχνιδιού, αν και το είδος του δεν αφήνει πολλά περιθώρια στον τομέα αυτό, χαρακτηρίζεται ως πλήρης και λειτουργικός. Το εφέ της μηχανής, που αυξομειώνεται ανάλογα με την ένταση που της δίνεται, τα flaps και οι ρόδες που ανεβαίνουν και κατεβαίνουν, η φωνή σας, οι απαντήσεις των άλλων πιλότων και των χειριστών εναέριας κυκλοφορίας από τον ασύρματο, το νερό, όλα είναι εκεί όσο καλύτερα θα μπορούσαν να γίνουν. Μουσική δεν υπάρχει σε κανένα σημείο του παιχνιδιού, κάτι που θα μπορούσε να συμβαίνει, έτσι, για να ηρεμεί λίγο και ο νέος και αγχωμένος μαθητευόμενος πιλότος (όπως ο γράφων). Φυσικά, κανείς δεν σας εμποδίζει να ανοίξετε το ραδιόφωνο του σπιτιού σας και να έχετε το ίδιο αποτέλεσμα.

Ο ρεαλισμός που προσφέρει το παιχνίδι βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Ολος ο έλεγχος του αεροσκάφους είναι στη διάθεσή σας, από τα flaps, τα φρένα, τις μηχανές και τα φώτα μέχρι τον ασύρματο. Ναι, καλά διαβάσατε. Το FU2 είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια που εξομοιώνουν πλήρη επικοινωνία μεταξύ του παίκτη και του πύργου ελέγχου, του ελέγχου εδάφους αλλά και των άλλων αεροσκαφών. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα ενημέρωσης του πιλότου για πληροφορίες όπως οι καιρικές συνθήκες μέσω ασύρματου. Ολα αυτά γίνονται με ένα ρεαλιστικό σύστημα συχνοτήτων και επιλογών που εξηγούνται αναλυτικότατα στο manual του παιχνιδιού. Στο τελευταίο επίσης θα βρείτε πολλές σελίδες που θα σας κάνουν να πιστέψετε πως είστε ένας εκπαιδευόμενος πιλότος. Θα μάθετε λοιπόν όλες τις διαδικασίες που χρειάζεται ένα πραγματικό αεροπλάνο για να εκτελέσει φαινομενικά απλές κινήσεις, όπως απογειώσεις, θα μάθετε πώς πρέπει να συμπεριφέρεται ένας πιλότος απέναντι στα άλλα αεροσκάφη και θα έχετε την ευκαιρία να εφαρμόσετε αυτά και πολλά άλλα στην πράξη. Φυσικά, οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε απλώς να κλείσετε τον ασύρματο και να κάνετε του κεφαλιού σας, με κίνδυνο να προκαλέσετε σύγχυση ή κάποιο ατύχημα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE / LOOKING GLASS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 120, 16MB RAM, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφεραν τα καταστήματα Vertigo και Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος εταιρία είναι η Grup Multimedia Systems.



Ομορφα κατασκευασμένα είναι τα βουνά στο landscape.

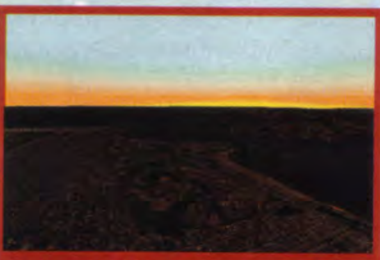


Απόπειρα προσγείωσης τη νύχτα στο φωτισμένο αεροδιάδρομο. Καλύτερα να συμβουλευτείτε τα όργανα πλοήγησης.

FLIGHT UNLIMITED II



Πετώντας χαμηλά κοντά στον πύργο ελέγχου.



Η γέφυρα Golden Gate από μακριά.



Ομορφο πλάνο του κατάφυτου εδάφους.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, βρίσκεστε στο αεροδρόμιο της αρεσκείας σας. Από εδώ μπορείτε να πάρετε όποιο από τα διαθέσιμα αεροσκάφη θέλετε, να ξεκινήσετε κάποιο μάθημα πτήσης, να πετάξετε ελεύθερα όπου θέλετε ή να επιλέξετε κάποια αποστολή. Η τελευταία προσθήκη παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Εκεί θα βρείτε διάφορες αποστολές, που ουδεμία σχέση έχουν η μία με την άλλη, ωστόσο θα δοκιμάσουν τις ικανότητές σας στο χειρισμό αεροσκαφών. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να βοηθήσετε δύο δραπέτες να το σκάσουν από το Αλκατράζ, να ρίξετε γαλοπούλες σε ένα στάδιο την Ημέρα των Ευχαριστιών κ.ο.κ. Πρόκειται για πραγματικές προκλήσεις, γι' αυτό μην επιχειρήσετε κάτι τέτοιο από την αρχή. Ολες οι αποτυχημένες και επιτυχημένες προσπάθειές σας καταγράφονται στον προσωπικό σας φάκελο, τον οποίο μπορείτε να δείτε ανά πάσα στιγμή.

Ξεκινώντας την πτήση, έχετε τη δυνατότητα να βλέπετε το αεροσκάφος από πολλές οπτικές γωνίες, τόσο εσωτερικές όσο και εξωτερικές. Οι δεύτερες βέβαια είναι αρκετά πιο εντυπωσιακές, αλλά λιγότερο πρακτικές για το χειρισμό. Με το ολοκληρωμένο σύστημα IFR (Instrument Flight Rules) μπορείτε να οδηγήσετε το αεροσκάφος ακόμα και με πολύ περιορισμένη ορατότητα, με ομίχλη, τη νύχτα ή με καταρρακτώδη βροχή. Ετσι, κάθε επίδοξος πιλότος θα μπορέσει να πετάξει με τον τρόπο που του αρέσει, είτε αυτός είναι απλός είτε πολύπλοκος. Φυσικά, για το χειρισμό υποστηρίζονται πολλών ειδών πηδάλια αλλά δυστυχώς όχι ακόμα τα νέα Force Feedback joysticks. Το πληκτρολόγιο επίσης χρησιμοποιείται αρκετά, αλλά τα όργανα του αεροσκάφους (καθώς και η ίδια η πτήση) μπορούν να ελεγχθούν με το ποντίκι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	87

90



Με τον υψηλότατο βαθμό ρεαλισμού και τα φωτορεαλιστικά γραφικά του, το FU2 θα συναρπάσει κάθε flight simulator fan, δίνοντάς σας την ευκαιρία να ζήσετε μια τυπική ημέρα ενός πιλότου της πολιτικής αεροπορίας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Flight Unlimited 2 δεν είναι ο εξομοιωτής εκείνος που θα σας αναθέσει μια σειρά αποστολών με συγκεκριμένους στόχους τους οποίους πρέπει να ολοκληρώσετε για να κερδίσετε. Στο FU2 κερδίζετε πετώντας τα αεροσκάφη και διασκεδάζετε με την αίσθηση που σας δίνει το γεγονός αυτό. Προσωπικά βρέθηκα σε στιγμές που το χέρι μου είχε ιδρώσει επάνω στο joystick, προσπαθώντας να προσγειώσω το Trainer μου και ακολουθώντας κατά γράμμα όλες τις απαραίτητες οδηγίες και την πορεία προσέγγισης του αεροδιαδρόμου, αφού είχα πάρει όλες τις απαραίτητες άδειες προσγείωσης και είχα ρυθμίσει τα όργανα του σκάφους μου για προσγείωση. Η ανακούφιση και η ικανοποίησή μου ήταν μεγάλες όταν τελικά τα κατάφερα, ακόμα και αν το ίδιο το παιχνίδι δεν με επιβράβευσε για αυτό.

Ως εξομοιωτής πτήσης πολιτικών αεροσκαφών το FU2 παίρνει άριστα. Προσωπική άποψή μου είναι ότι υπερέχει του FS98 σε αρκετά σημεία και δίνει στον παίκτη να καταλάβει τι εννοούν οι προγραμματιστές του όταν προτρέπουν "make it real, but make it fun". Πρόσφατα μάλιστα, η Looking Glass κυκλοφόρησε στο Internet ένα patch που διορθώνει κάποια μικρολαθάκια (τα οποία προσωπικά πρόσεξα αφού μου τα υπέδειξαν) και δίνει τη δυνατότητα πτήσης σε ανάλυση 1.024x768, αν διαθέτετε ισχυρό υπολογιστή. Το patch για Force Feedback υποστήριξη λείπει προς το παρόν, αλλά δεν αποκλείεται να κάνει την εμφάνισή του, δεδομένης της μεγάλης απήχησης που δείχνουν να έχουν τα εν λόγω χειριστήρια. Πρόκειται για μια πολύ καλή αγορά για όσους θέλετε να ζήσετε από κοντά την εμπειρία της πτήσης και δεν μπορείτε να ξεκινήσετε μαθήματα πτήσης σε κάποια αερολέσχη. Ολα τα αεροσκάφη είναι στη διάθεσή σας, με τα κλειδιά στις μίζες, τα ρεζερβουάρ τους γεμάτα, και οι αιθέρες είναι δικοί σας! PC

BALANCE OF POWER

Ισως όχι με την ταχύτητα ενός X-Wing πάντως ανέλπιστα γρήγορα έφθασε στη χώρα μας το Balance of Power Campaigns, το πολυαναμενόμενο add on για το X-wing vs Tie Fighter...

του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Είναι αλήθεια πως η κυκλοφορία του X-Wing vs Tie Fighter δεν ικανοποίησε απόλυτα όλους όσοι περίμεναν με αγωνία την έλευση του συγκεκριμένου τίτλου. Οχι γιατί ήταν ένα κακό παιχνίδι, το αντίθετο μάλιστα. Απλώς το σενάριο απουσίαζε και δικαίως εκφράστηκαν κάποια παράπονα. Η LucasArts, έστω και καθυστερημένα, αποφάσισε να διορθώσει αυτή την ατέλεια, σεβόμενη την επιθυμία των φίλων του παιχνιδιού. Με την κυκλοφορία αυτού του add on, το X-Wing vs Tie Fighter φαίνεται να αποκτά την αίγλη που του έλειπε.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΣΕΝΑΡΙΟ...

Το Balance of Power είναι το τέλειο add on. Διαθέτοντας πλέον σενάριο αλλά και μερικά νέα στοιχεία, υπόσχεται μοναδικές συγκινήσεις. Η ύπαρξη δύο διαφορετικών campaigns θα ικανοποιήσει τόσο τους φίλους των Επαναστατών όσο και αυτούς της Αυτοκρατορίας, αφού θα μπορούν να ταχθούν με όποια πλευρά αυτοί θέλουν. Πετάξτε με τα σκάφη της Αυτοκρατορίας αναζητώντας, και κατά συνεχεία καταστρέφοντας, μια επαναστατική βάση ή πιλοτάρετε τα μαχητικά των Επαναστατών ενάντια σε ένα Super Star Destroyer. Το τελευταίο είναι πράγματι τεράστιο και σίγουρα θα σας κόψει την ανάσα με το μέγεθός του. Στις 30 συνολικά αποστολές θα αντιμετωπίσετε πλήθος σκαφών, τα οποία φαίνονται πιο όμορφα από ποτέ, αφού το παιχνίδι υποστηρίζει πλέον 3D κάρτες και DirectX5. Μερικά από τα σκάφη αυτά εμφανίζονται για πρώτη φορά, χαρίζοντας νέο αέρα στον τίτλο και τονώνοντας παράλληλα το ενδιαφέρον του παίκτη. Σε αυτό



Από την εισαγωγή του Balance of Power.



Ενα μέρος του αυτοκρατορικού στόλου.



συμβάλλει και η δυνατότητα που σας παρέχεται να πετάξετε με ένα B-wing. Η εξέλιξη του σεναρίου υποβοηθείται από την ύπαρξη κάποιων ενδιάμεσων cutscenes που κορυφώνουν τη δράση και δημιουργούν εκπληκτική ατμόσφαιρα.

ΚΑΤΑΙΓΙΣΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ...

Τα πάντα φαίνονται να λειτουργούν τέλεια. Η engine της πτήσης είναι ασύλληπτη. Τα σκάφη κινούνται ρεαλιστικά, δίνοντας την εντύπωση πως παρακολουθείτε ταινία με πραγματικά μοντέλα, ενώ οι αποστολές διαθέτουν ποικιλία που αυξομειώνει την ένταση.

Στις μεγάλες μάχες θα παρατηρήσετε έναν γενικό χαμό, όταν εμπλέκονται τα σκάφη των Επαναστατών με αυτά της Αυτοκρατορίας. Τα laser διασταυρώνονται, ενώ οι εκρήξεις διαδέχονται η μία την άλλη. Το διάστημα γεμίζει με μεταλλικά μέρη των σκαφών που στροβιλίζονται ανεξέλεγκτα, ενώ οι μηχανές αυτών που παραμένουν στη μάχη προκαλούν πανικό. Αν το joystick που χρησιμοποιείτε αντέξει στις απαιτήσεις αυτού του παιχνιδιού, τότε να ξέρετε πως διαθέτετε ένα από τα καλύτερα της αγοράς. Μερικά νέα στοιχεία είναι επίσης η δυνατότητα να αποθηκεύετε το παιχνίδι κάθε φορά που τελειώνετε μια αποστολή όπως και η αντιστοίχιση κάποιων εντολών σε προεπιλεγμένα πλήκτρα για να τις χρησιμοποιείτε άμεσα. Οσο για τις δικτυακές δυνατότητες, είναι εξίσου εντυπωσιακές.

ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ...

Το Balance of Power Campaigns θα μπορούσε σίγουρα να ήταν το κύριο παιχνίδι και το X-wing vs Tie Fighter το επίσημο add on του. Αυτό νομίζω τα λέει όλα. Οσοι πάντως θέλετε να ανακαλύψετε τα κρυφά χαρίσματα του X-wing vs Tie Fighter δεν έχετε παρά να αποκτήσετε το συγκεκριμένο action. PC

ΕΤΑΙΡΙΑ
LUCASARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας το X-Wing vs Tie Fighter και ο υπολογιστής σας φυσικά να πληροί τις απαιτήσεις του εν λόγω παιχνιδιού.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735.

CHAOS ISLAND
THE LOST WORLD

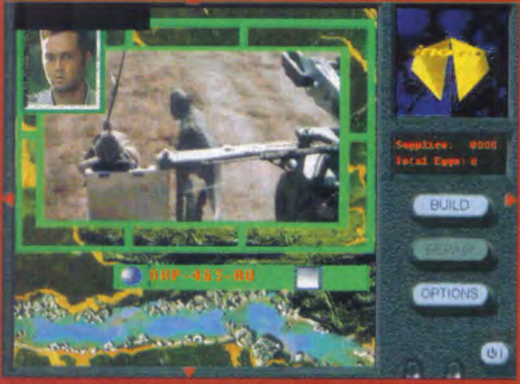
Η ταινία "Jurassic Park" έγινε γνωστή για τα καταπληκτικά οπτικά εφέ της και έκανε ρεκόρ εισιτηρίων όταν εμφανίστηκε στους κινηματογράφους. Πρόσφατα κυκλοφόρησε το sequel της με τίτλο "The Lost World". Η Dreamworks Interactive, σε συνεργασία με τη Microsoft, ανέλαβε να μεταφέρει την εν λόγω ταινία στις οθόνες των υπολογιστών μας με τη μορφή ενός strategy game. Πάρτε βαθιά ανάσα, λοιπόν, και ετοιμαστείτε να ταξιδέψετε στο Νησί του Χάους.

του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
DREAMWORKS INTERACTIVE/MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 60MHz, 4x CD-ROM, 8MB RAM, Windows 95/Windows NT 4.0, 640x480 Super VGA Monitor, Video Card με 256 χρώματα, συμβατή με Windows κάρτα ήχου, 20MB στο δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001.

Σίγουρα όσοι από εσάς είδατε το "Jurassic Park" θα θυμάστε το δέος που νιώσατε όταν αντικρίσατε τους πρώτους 3D animated δεινόσαυρους και το αίσθημα ότι σε κάθε στιγμή του έργου θα εμφανιζόταν ένας από αυτούς και θα έκανε μια χαψιά τους πρωταγωνιστές του. Στο Chaos Island τα πράγματα είναι μάλλον διαφορετικά. Ξεκινώντας, και αφού παρακολουθήσετε τη μέτρια εισαγωγή, βρίσκεστε στο κυρίως παιχνίδι, όπου παρακολουθείτε ένα briefing της αποστολής που πρέπει να φέρετε εις πέρας με αρκετά ενδιαφέρον στήσιμο και τους ηθοποιούς να συζητάνε μεταξύ τους την κατάσταση στην οποία βρίσκονται. Σε αυτό το σημείο μπορεί να δείτε, ανάλογα με την αποστολή, κάποιο μικρό cinematic το οποίο σχετίζεται άμεσα με τα διαδραματιζόμενα. Δυστυχώς, ο συνολικός αριθμός και, κατά συνέπεια, ο χρόνος των cinematics είναι αρκετά μικρός, γεγονός που σημαίνει ότι δεν θα δείτε πολλούς fully animated δεινόσαυρους στην οθόνη σας. Αφού τελειώσει το briefing, έχετε τη δυνατότητα να δείτε σε συντομία τα mission objectives και να ακούσετε τον Ian, ένα από τα μέλη της ομάδας, να εκφράζει διάφορες σκέψεις δίνοντας ίσως κάποια μικρά hints με τη μορφή μονολόγου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

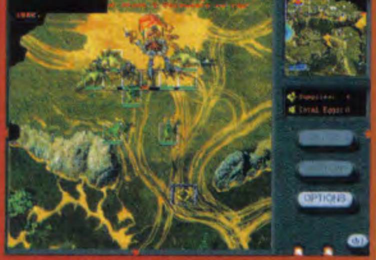


Κατά τη διάρκεια ενός briefing.

Ξεκινώντας την αποστολή, έχετε στη διάθεση σας μονάδες και μπορείτε να επιλέξετε κάποια από τα μέλη της ομάδας που θα την απαρτίζουν. Αυτά είναι λίγα, συνήθως δύο ή τρία, αλλά στη συνέχεια μπορείτε να πάρετε και άλλα ανάλογα με τους πόρους σας. Ο συνολικός αριθμός των χαρακτήρων που έχετε στη διάθεσή σας σπάνια είναι μεγάλος, αν και δεν υπάρχει ανάγκη για κάτι τέτοιο σε κανένα επίπεδο. Η επιλογή μπορεί να γίνει ανάμεσα σε πέντε βασικούς χαρακτήρες, ο καθένας από τους οποίους έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, αλλά και σε απλούς βοηθούς με χαμηλά



Αυτοί είναι οι δεινόσαυροι που πρέπει να οδηγήσετε στη λίμνη για να ολοκληρώσετε μία από τις αποστολές. Θα σας παιδέψουν αρκετά μέχρι να το επιτύχετε.



Μια ομάδα δεινόσαυρων επιτίθενται σε εχθρικό καταυλισμό. Βρίσκονται υπό τον έλεγχό σας, αφού φορούν το μπλε περιλαίμιο.

abilities. Τα units του παιχνιδιού είναι συνολικά έντεκα και μπορούν να χτιστούν από οποιοδήποτε μέλος της ομάδας. Σε αυτά περιλαμβάνονται κτίρια για θεραπεία των μονάδων, φωτιές που τρομάζουν τους άγριους δεινόσαυρους, πύργοι για να μπορούν οι μονάδες να βλέπουν πιο μακριά και άλλα. Επίσης, υπάρχουν κτίρια που χρησιμεύουν ως εκκολαπτήρια (Artificial Nest και Incubator) για τα αυγά των δεινόσαυρων. Καλά διαβάσατε, η ομάδα μπορεί να κλέβει αυγά από τις φωλιές των δεινόσαυρων και να τα εκκολάπτει αποκτώντας έτσι έναν στρατό από αυτούς, μια και οι δεινόσαυροι που γεννιούνται σας είναι απόλυτα πιστοί. Εκτός από τα αυγά, η ομάδα μπορεί να βρει κίτρινα κουτιά που περιέχουν προμήθειες. Αυτά είναι τα resources του παιχνιδιού και χρησιμεύουν τόσο στην κατασκευή κτιρίων όσο και στη στρατολογία νέων μονάδων. Επίσης, με τη χρήση των supplies μπορείτε να αγοράσετε τα διάφορα upgrades που βελτιώνουν τις μονάδες σας. Εκτός από τα κουτιά που θα βρείτε, σε πολλές πίστες αυτά αντικαθιστώνται κάθε λίγο από ένα αεροσκάφος, το οποίο υποτίθεται ότι ανανεώνει τις προμήθειες των κυνηγών. Στο Νησί του Χάους δεν είστε μόνοι. Εκτός από τους δεινόσαυρους, υπάρχουν και οι λεγόμενοι Κυνηγοί, σκοπός των οποίων είναι να κλέψουν δεινόσαυρους και να τους μεταφέρουν έξω από το νησί, κάτι που πρέπει να αποφευχθεί. Ετσι, υπάρχουν αποστολές κατά τις οποίες θα πρέπει να ελευθερώσετε δεινόσαυρους καθώς και καθαρά επιθετικές αποστολές



Ο Ian μόλις ανακάλυψε μια φωλιά με αυγά. Προσοχή, όμως, γιατί φυλάσσονται από τη μητέρα.



Τα αεροσκάφη ρίχνουν προμήθειες που προορίζονται για τους hunters αλλά αυτό, φυσικά, δεν θα πρέπει να σας εμποδίσει από να τα πάρετε.

εναντίον των Κυνηγών. Οι τελευταίοι έχουν στρατιωτικές μονάδες στο νησί, τεθωρακισμένα και τζιπ, τα οποία είναι αρκετά σκληροί αντίπαλοι, αλλά κυρίως εξαιτίας του μικρού αριθμού τους δεν θα αποτελέσουν σοβαρό εμπόδιο για την εκπλήρωση της αποστολής σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα, αφού τα backgrounds δείχνουν σχεδόν φωτορεαλιστικά. Τη γενικά καλή εντύπωση όμως αμαυρώνει η κίνηση των sprites, η οποία είναι σπαστή και αργή. Ειδικά η κίνηση του αεροσκάφους που ρίχνει τις προμήθειες είναι επιεικώς απαράδεκτη, μια και δεν γίνεται καν σε ευθεία γραμμή. Η κίνηση των δεινόσαυρων δείχνει να χάνει αρκετά frames, το δε animation είναι αργό. Το ίδιο συμβαίνει και με τους ανθρώπους. Μεγάλοι δεινόσαυροι όπως ο T-Rex δεν διαθέτουν κατά τη γνώμη μας τη μεγαλοπρέπεια που θα έπρεπε, και αρκούνται σε sprites μέτριου αναστήματος (με αρκετά καλή, ομολογουμένως, κραυγή).

Ο ήχος είναι μέτριος, με ποικιλία ανθρώπινων φωνών και γρυλισμάτων από τους δεινόσαυρους. Η μουσική δεν κάνει ιδιαίτερα αισθητή την παρουσία της ούτε ενθουσιάζει με την ποιότητά της. Γενικά το παιχνίδι δεν θα σας καλύψει επαρκώς στον τομέα του ήχου. Θα μπορούσε να γίνει πολύ καλύτερη δουλειά, ίσως με CD-audio κομμάτια ή μουσικά κομμάτια που θα πρόσθεταν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ο ήχος μπορεί να χαρακτηριστεί καλός στα διάφορα briefings αλλά και στα cinematics, αλλά δεν αρκεί για να βελτιώσει αρκετά τη γενική εικόνα.



Χρησιμοποιώντας τα αυγά στα εκκολαπτήρια αποκτάτε τους δικούς σας, κατοικίδιους, δεινόσαυρους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός δεν είναι ιδιαίτερης ακρίβειας, αλλά δεν θα προκαλέσει πρόβλημα, αφού είναι αρκετά εύκολος στην εκμάθηση. Τα πάντα γίνονται με τη χρήση του ποντικιού, ενώ ο cursor αλλάζει ανάλογα με το πού τον τοποθετείτε για να εκτελέσετε κάποια ενέργεια. Η τεχνητή νοημοσύνη των άγριων δεινόσαυρων που περιφέρονται στο νησί είναι μέτρια. Θα τους δείτε να επιτίθενται ο ένας στον άλλο, στους εχθρούς αλλά και σε εσάς, αλλά η κίνησή τους σε σχέση με τις δικές σας είναι περίεργη. Ευτυχώς, η νοημοσύνη των δικών σας μονάδων είναι καλύτερη και θα κινηθούν σωστά προς το σημείο που θα τους υποδείξετε, χωρίς να χρειαστεί να τις κατευθύνετε κάθε λίγο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο χώρο των strategy υπάρχουν σίγουρα παιχνίδια πολύ καλύτερα του Chaos Island. Χωρίς να είναι κακό, εντούτοις δεν έχει τύχει της δέουσας σημασίας σε αρκετές λεπτομέρειες, κάποιες από τις οποίες χαρακτηρίζονται ως σημαντικές. Αν είστε φανατικός του είδους θα βρείτε ενδιαφέροντα στοιχεία σε αυτό, αλλά σίγουρα θα στραφείτε αλλού σε σύντομο χρονικό διάστημα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	76
ΑΝΤΟΧΗ	60

71



Ενα μέτριο strategy, το οποίο θα μπορούσε να είχε προσεχθεί περισσότερο. Μικρής διάρκειας παιχνίδι.

ACTION

DREAMS *to reality*

Ορισμένες εταιρίες ανάπτυξης παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές φαίνεται ότι διαθέτουν ένα μαγικό ραβδί, με το οποίο κατορθώνουν να κάνουν πραγματικότητα τα όνειρα των gamers. Σίγουρα η CRYO είναι μία από αυτές, το δε τελευταίο δημιούργημά της αποτελεί την υλοποίηση του πιο πρόσφατου ονείρου της.

του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr



Dreams to Reality: Ενα παιχνίδι που έκανε την εμφάνισή του στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές τόσο αθόρυβα όσο αθόρυβο είναι κι ένα όνειρο. Σκοπός του, να ξυπνήσει από το λήθαργο όλους τους φίλους της περιπέτειας. Ο arcade/action χαρακτήρας του και τα αναρίθμητα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του αποτελούν την καλύτερη εγγύηση για αυτό.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ρίζα της ιστορίας βρίσκεται στην αρχαία Αίγυπτο, χώρο ανέκαθεν μυστηριακό και "ιδιαίτερη πατρίδα" των φίλων του μεταφυσικού και της περιπέτειας. Εκεί, λοιπόν, πέντε Αρχιερείς ανακαλύπτουν το Μπλε Νερό, την αντανάκλαση της Γης στο Πηγάδι των Ονείρων. Οι Αρχιερείς κατορθώνουν να αξιοποιήσουν τη δύναμη του νερού με μυσταγωγίες. Παραταγμένοι κυκλικά γύρω από το χάσμα, αφήνουν το νερό να κυλήσει πάνω τους. Ετσι καταφέρνουν να μυηθούν στη γνώση και την κυριαρχία του χρόνου, πετυχαίνοντας την Αρμονία.

Ομως, όπως συμβαίνει συνήθως σε αυτές τις περιπτώσεις, κάτι θα διαταράξει την ομαλή ροή των πραγμάτων. Ενας ιερέας, μαγεμένος από τη δύναμη του Μπλε Νερού, τελικά παρανοεί και χρησιμοποιεί τη γνώση του για ανίερους σκοπούς. Οι υπόλοιποι Αρχιερείς, αναλογιζόμενοι την ευθύνη τους και για να αποφύγουν τα χειρότερα, διαλύουν την Αρμονία και την αφήνουν να κυλήσει στον πυθμένα του χάσματος, το οποίο σφραγίζουν με μία πέτρα. Παγιδευμένος εκεί και ο ιερέας, σε μια περίεργη κατάσταση μεταξύ συνειδητού και ασυνειδήτου, κατορθώνει να δημιουργήσει το WILL: μια συνένωση κομματιών από εφιάλτες που, παρ' ότι άυλο στη Γη, στον κόσμο των ονείρων αποκτά υλική υπόσταση.

ΓΙΝΕ ΑΝΤΡΑΣ, ΜΙΚΡΟΥΛΗ...

Εν έτει 1988, ένα παιδί θα συνδέσει τη μοίρα του με την ύπαρξη του Μπλε Νερού εντελώς τυχαία: Πηδώντας μέσα σε μια λίμνη, μεταφέρεται στον κόσμο των ονείρων. Επιστρέφοντας, ανακρίνεται από τα μέλη μιας ομάδας η οποία αποκαλείται "Οργάνωση". Πρόκειται για άτομα που επίσημα θεωρούνται πνιγμένα. Στην πραγματικότητα όμως είναι κάποιοι τύποι που, έχοντας και αυτοί ανακαλύψει το Μπλε Νερό, έχουν μετατρέψει τον κόσμο των ονείρων σε ένα φανταστικό εργαστήριο. Χάνοντας κάθε έλεγχο, επιδίδονται στην πραγματοποίηση μιας σειράς από εξωφρενικά πειράματα. Δέκα χρόνια αργότερα το παιδί έχει μεταμορφωθεί σε έναν καλογυμνασμένο νεαρό άντρα ονόματι Duncan. Η μοίρα του είναι πλέον δεδομένη και πλήρως ταυτισμένη με εκείνη την παράξενη ιστορία. Αν δεν το καταλάβατε ακόμα, πρέπει να σας αποκαλύψω ότι εσείς είστε ο εν λόγω νέος και ότι το σύμπαν για ακόμα μία φορά χρειάζεται τη βοήθειά σας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ	CRYO
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	PP90, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 3Dfx, Direct X, SVGA, 16-bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ	Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - GAMEPLAY

Η ατμόσφαιρα που κατορθώνει να δημιουργήσει το παιχνίδι είναι πρωτόγνωρη και άκρως γοητευτική. Ο κόσμος των ονείρων έχει μπλεχθεί με την πραγματικότητα κατά παράξενο τρόπο. Η σύγχυση επικρατεί σε κάθε βήμα σας. Τίποτα δεν μοιάζει να λειτουργεί με τον τρόπο που γνωρίζατε πριν. Θηριώδη έντομα στέκουν εμπόδιο στο πέρασμά σας, μικρά ξωτικά ειρωνεύονται την ύπαρξή σας, αλλοπρόσαλλοι τύποι σάς καταδιώκουν και μυστηριακοί χώροι περιμένουν να τους εξερευνήσετε. Ολα τυλιγμένα με χιλιάδες χρώματα, ακριβώς όπως πρέπει να είναι τα όνειρά σας.

Η ροή του παιχνιδιού είναι συνεχής. Τα τοπία και οι χαρακτήρες εναλλάσσονται, χρησιμοποιώντας ως συνδετικούς κρίκους ενδιάμεσα videos - πραγματικά αριστουργήματα, που προσδίδουν στο παιχνίδι κινηματογραφικό χαρακτήρα.



Το Dreams to Reality κατορθώνει να εθίσει τον παίκτη, αφού τον τοποθετεί σε έναν φανταστικό και περίεργο κόσμο. Θα χρειαστεί να οδηγήσετε με προσοχή τον Duncan, προκειμένου να καταφέρετε να προχωρήσετε στα επίπεδα του συγκεκριμένου κόσμου. Οι κίνδυνοι παραμονεύουν σε κάθε βήμα σας κι έχουν πολλές μορφές.

Ακριβώς για να αντεπεξέλθει σε αυτά τα απαιτητικά επίπεδα, ο Duncan είναι προικισμένος με κάποιες υπερφυσικές ιδιότητες. Εκτός από το γεγονός ότι διαθέτει ένα καλογυμνασμένο κορμί, επιπλέον μπορεί να κολυμπά σαν ψάρι και να πετά σαν πουλί. Είναι γρήγορος όπως ο άνεμος και άσσος στο σημάδι. Η περιπλάνησή του στα τρισδιάστατα επίπεδα του παιχνιδιού θα του χαρίσει διάφορα όπλα και μαγικές ικανότητες, αυξάνοντας έτσι την αντοχή του.

Το σημείο όπου θα πρέπει να εστιάσετε έγκειται στην επίλυση ορισμένων γρίφων, οι οποίοι μερικές φορές αναδεικνύονται σε σπαζοκεφαλιές. Ποιος ισχυρίστηκε ότι η σωτηρία του σύμπαντος είναι εύκολη υπόθεση;

ΓΡΑΦΙΚΑ

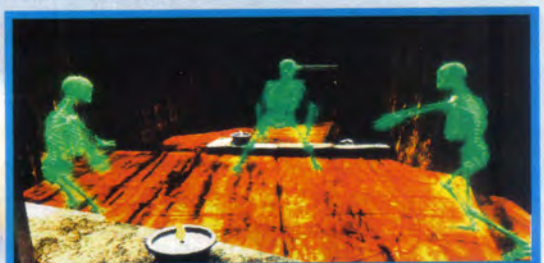
Δώστε μου μάτια να βλέπω! Πώς αλλιώς να σχολιάσω τα εκπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού; Πανδαισία χρωμάτων και καλοφτιαγμένα επίπεδα υποκλίνονται μπροστά σας. Πολύχρωμα τέρατα και κάθε λογής παράξενα πλάσματα κάνουν την εντυπωσιακή εμφάνισή τους στο Dreams. Αιωρούμενα νησιά, λαβύρινθοι, όλα μα όλα θα τα δείτε. Ακόμα και η Αυτού Μεγαλειότης η Lara Croft νιώθει να κυλά κρύος ιδρώτας στο πρόσωπό της. Ολα αυτά όμως απαιτούν μία κάρτα 3Dfx για να αναδείχθουν. Επιτέλους, αγοράστε την! Στο σημείο αυτό να γράψουμε πως θα ήταν ουτοπία η προσπάθεια να τρέξετε το παιχνίδι σε κάτι λιγότερο από P133. Προσωπικά πιστεύω ότι οι απαιτήσεις που αναγράφονται στη συσκευασία του τίτλου δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Αν όμως το τίμημα για να παίξετε το Dreams To Reality είναι η αναβάθμιση του συστήματός σας, τότε χαλάλι: Θα αποζημιωθείτε και με το παραπάνω...

ΗΧΟΣ

Σε ό,τι αφορά τον ήχο του Dreams to Reality, θα γράφαμε πως αυτός είναι αμφιλεγόμενος. Οι ομιλίες και τα ηχητικά εφέ ικανοποιούν και "δένουν" τέλεια με την πλοκή του παιχνιδιού. Εντούτοις έχουμε μία μικρή ένσταση σχετικά με τη μουσική επένδυση: Σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να χαρακτηριστεί άσχημη, απλώς θα τη θέλαμε περισσότερο επική και έντονη.



Τίποτα δεν μένει όρθιο στο πέρασμά του.



Γύρω-γύρω όλοι, στη μέση ποιος;

ΑΚΟΜΑ ΔΕΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΑΤΕ;

Το Dreams to Reality είναι φοβερό παιχνίδι. Διαθέτει έναν ονειρικό κόσμο και έχει την "καλοσύνη" να σας προσκαλεί σε αυτόν, όπου όλα φαντάζουν δυνατά. Εσείς μπορείτε να ονειρευτείτε ή να μείνετε προσγειωμένοι στην ανιαρή πραγματικότητα.

Η επιλογή είναι δική σας... PC

ΤΑ ΑΤΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι "άσσοι στο μανίκι" του Dreams To Reality:

- πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον
- εκατοντάδες κινηματογραφικά στιγμιότυπα
- περισσότερες από εκατό τοποθεσίες για να επισκεφθείτε
- περισσότεροι από εκατό διαφορετικοί χαρακτήρες
- δυνάμεις για να δημιουργείτε και να καταστρέφετε
- πληθώρα όπλων και μαγικών δυνάμεων
- ηχητικά εφέ και μουσική πέρα από κάθε φαντασία
- αναπτυγμένη νοημοσύνη των εχθρικών και φίλων χαρακτήρων
- εντυπωσιακά real time 3D SVGA γραφικά

Θέλετε κι άλλα;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92

93



Οταν το όνειρο γίνεται... πραγματικότητα!

ACTION

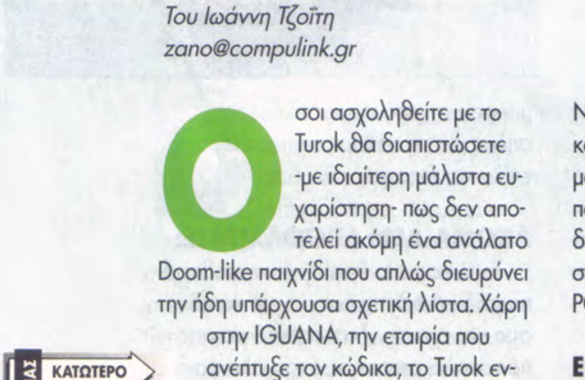


Οταν παιχνίδια όπως το Turok: Dinosaur Hunter κάνουν την εμφάνισή τους στις οθόνες των PCs, οι κάτοχοι καρτών επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών δεν μπορούν παρά να τρίβουν τα χέρια τους από ικανοποίηση, νιώθοντας ταυτόχρονα δικαιωμένοι για την επιλογή τους...

Του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Οσοι ασχοληθείτε με το Turok θα διαπιστώσετε -με ιδιαίτερη μάλιστα ευχαρίστηση- πως δεν αποτελεί ακόμη ένα ανάλατο Doom-like παιχνίδι που απλώς διευρύνει την ήδη υπάρχουσα σχετική λίστα. Χάρη στην IGUANA, την εταιρία που ανέπτυξε τον κώδικα, το Turok ενσωματώνει πλήθος ιδιαίτερων και εντυπωσιακών στοιχείων που δικαιολογημένα το κάνουν να ξεχωρίζει. Αν και παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην πανίσχυρη κονσόλα της Nintendo, προκαλώντας υστερία στους κατόχους της, το Turok βρήκε τον πραγματικό εαυτό του στην έκδοση για PCs που ακολούθησε, καθώς η εν λόγω έκδοση παρουσιάστηκε βελτιωμένη, επισφραγίζοντας έτσι την ανωτερότητα των PCs και στον τομέα του gaming.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Κάποιες στιγμές θα νομίσετε πως πρωταγωνιστείτε στο "Jurassic Park"!

ΕΝΑΣ ΗΡΩΑΣ ΤΩΝ COMICS ΣΤΑ PCs...

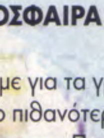
Ο Turok ξεπήδησε μέσα από τις σελίδες κάποιων comics της ACCLAIM. Πρόκειται για έναν σκληροτράχηλο και δυναμικό κυνηγό, με ινδιάνικο παρουσιαστικό, που ασχολείται με απλά, καθημερινά πράγματα -για παράδειγμα τη σωτηρία του σύμπαντος! Στο επεισόδιο που εκτυλίσσεται στις οθόνες σας αναλαμβάνετε να οδηγήσετε τον Turok σε μια ιδιαίτερα δύσκολη και απαιτητική αποστολή. Ενα πανούργο, ανθρωπόμορφο τέρας, έχοντας στη διάθεσή του ένα τάγμα βιονικών και γενετικά μεταλλαγμένων δεινόσαυρων, στοχεύει στην κυριαρχία του σύμπαντος. Για να τα καταφέρει θα πρέπει να ενεργοποιήσει το σκήπτρο του χρόνου, ένα πανίσχυρο όπλο με μυστικιστική δύναμη. Εχοντας ταυτόχρονα κατασκευάσει μία συσκευή που αυξάνει τις δυνάμεις του όπλου αυτού, σκοπεύει να το χρησιμοποιήσει έτσι ώστε να γεφυρώσει το χάσμα με τις άλλες διαστάσεις του σύμπαντος. Ο Turok μοιάζει να είναι το μοναδικό εμπόδιο στις επιδιώξεις του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Ο,τι κι αν γράψουμε για τα γραφικά του παιχνιδιού, το πιθανότερο είναι πως θα τα αδικήσουμε. Πρόκειται για εκπληκτικά, έξοχα, μοναδικά, ασύλληπτα γραφικά. Περιπλανώμενοι στα 8 επίπεδα του παιχνιδιού, θα έχετε την ευκαιρία να θαυμάσετε ένα μαγευτικό περιβάλλον. Θα εξερευνήσετε ομιχλώδεις και μυστηριώδεις ζούγκλες, θα διασχίσετε πυκνά και αφιλόξενα δάση, θα επισκεφθείτε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	89
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	91

91



Αν είστε οπαδοί της δράσης, το Turok θα σας ανταμείψει απόλυτα. Μην το χάσετε!

αρχαίους ναούς, θα περάσετε από αιωρούμενες γέφυρες, θα αντιμετωπίσετε τεράστιας κλίμακας αντιπάλους. Τόσο καλοσχεδιασμένο είναι το περιβάλλον του παιχνιδιού που εύκολα δημιουργεί στον παίκτη την εντύπωση πως στ' αλήθεια βρίσκεται εκεί. Τι άλλο χρειάζεται ένα παιχνίδι για να χαρακτηριστεί ατμοσφαιρικό; Η σημασία που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια είναι απίστευτη. Παρατηρήστε, ενώ βρίσκεστε στην ομιχλώδη ζούγκλα, τα σύννεφα που κινούνται ταχύτατα στον ουρανό. Πλησιάστε σε κάποια λίμνη και θαυμάστε τον κυματισμό του νερού. Υστερα, σκύψτε πάνω της και πυροβολήστε για να δείτε τον κάλυκα από το όπλο σας να πέφτει στο νερό, σχηματίζοντας ένα δαχτυλίδι στην επιφάνειά του. Ειλικρινά δεν ξέρω αν υπάρχει άλλο παιχνίδι που έστω να προσεγγίζει αυτό το οπτικό αποτέλεσμα.

Οσο για τους εχθρούς με τους οποίους θα δώσετε σκληρές μάχες, θα πρέπει να τους δείτε για να το πιστέψετε. Εκτός της ποικιλίας που θα παρατηρήσετε στη μορφή τους, υπάρχει ποικιλία και στον τρόπο με τον οποίο κινούνται, μάχονται και πεθαίνουν. Κάθε χαρακτήρας διαθέτει το δικό του animation, προσδίδοντας έτσι ένα ιδιαίτερο ύφος στο παιχνίδι. Και μόνο ο τρόπος με τον οποίο τρέχουν προσπαθώντας να αποφύγουν τα πυρά σας, θα σας πείσει για του λόγου το αληθές. Οι δεινόσαυροι που παραμονεύουν σε κάθε βήμα σας έχουν αποδοθεί με πολύ ρεαλιστικό τρόπο σε ό,τι αφορά τη μορφή αλλά και την κίνησή τους. Τα είδη που θα συναντήσετε αλλά και το πλήθος αυτών θα σας δημιουργήσει προς στιγμήν την εντύπωση πως πρωταγωνιστείτε στη διάσημη ταινία "Jurassic Park".

Τα όπλα του Turok (συνολικά 14) είναι ικανά να μετατρέψουν την αποστολή σας σε πανηγύρι. Τόξα με πυρηνικά βέλη, εκτοξευτές χειροβομβίδων και δέσμες φωτεινών σωματιδίων αποτελούν ένα μόνο μέρος από την ασυναγώνιστη δύναμη πυρός σας. Παρατηρήστε τα ραδιενεργά δαχτυλίδια που σχηματίζονται, καθώς τα πυρηνικά βέλη προσκρούουν σε κάποια επιφάνεια. Οι λέξεις, δυστυχώς, δεν επαρκούν για να περιγραφεί το ανάλογο στιγμιότυπο.



Προσέξτε την άγρια έκφραση στο πρόσωπο αυτού του τύπου.



Θαυμάζοντας τη λιτή, τετράγωνη αρχιτεκτονική κάποιου αρχαίου κτίσματος.

ΠΕΡΙ ΗΧΟΥ...

Ο ήχος κυμαίνεται σε εξίσου υψηλά επίπεδα. Τα ηχητικά εφέ των όπλων είναι πειστικά, τα ποδοβολητά των δεινόσαυρων θα σας κόψουν την ανάσα, οι κραυγές αγωνίας και πόνου των αντιπάλων σας θα ξυπνήσουν τον οίκτο μέσα σας. Δεν έχουμε απολύτως κανένα παράπονο.

Η ΑΧΙΛΛΕΙΟΣ ΠΤΕΡΝΑ ΤΟΥ TUROK

Υπάρχουν δύο σημεία που συγκεντρώνουν τα βέλη των παραπόνων μας. Το ένα αφορά στην αδυναμία να σώζετε τὸ παιχνίδι όποια στιγμή θελήσετε. Αντ' αυτού υπάρχουν συγκεκριμένα σημεία όπου μπορείτε να κάνετε save, κάτι ιδιαίτερα εκνευριστικό, αφού τα επίπεδα είναι βασανιστικά δύσκολα και μεγάλα σε έκταση.

Το δεύτερο σημείο αφορά στην έλλειψη βάθους προοπτικής, αφού το οπτικό πεδίο σας είναι περιορισμένο. Ο ορίζοντας καλύπτεται από ένα ομιχλώδες πέπλο, το οποίο γίνεται αιτία να τριγυρνάτε χωρίς προσανατολισμό. Εάν αυτά τα δύο σημεία έλειπαν, το παιχνίδι θα συγκέντρωνε εκπληκτικά μεγάλη βαθμολογία. Κρίμα!



Ενα "ζόρικο" αντράκι από τα πολλά που θα συναντήσετε.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACCLAIM
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
3D accelerated PCI graphics, Win 95, P100 με 3Dfx, P200 με NEC PCX2, P133 με άλλες 3D κάρτες που υποστηρίζονται, 16-bit κάρτα ήχου 4xCD-ROM 40MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το μέλλον των games οριοθετείται από την εξέλιξη των 3D καρτών, και το Turok αποτελεί τον αδιάψευστο μάρτυρα των ισχυρισμών μας. Εκμεταλλευόμενο στο έπακρο την υπάρχουσα τεχνολογία αποτελεί μια άριστη επιλογή και ταυτόχρονα την καλύτερη διαφήμιση για την 3D κάρτα σας. Λοιπόν, τι περιμένετε για να το αγοράσετε; PC



ΑΠΟΔΡΑΣΗ
RUNAWAY

Πόσες φορές έχετε σώσει το σύμπαν παίζοντας παιχνίδια δράσης στον υπολογιστή σας; Αμέτρητες, φαντάζομαι. Λοιπόν, μία ακόμα δεν θα σας κουράσει, όταν μάλιστα μια ελληνική παραγωγή είναι αυτή που σας καλεί να το κάνετε...

Του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
MLS MULTIMEDIA σε συνεργασία με τη CYBERTECH.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
486/133MHz, 520KB βασικής μνήμης, 8MB RAM, 10MB HD, 4x CD-ROM, 16-bit κάρτα ήχου, MS DOS 6.0 ή Windows 95

ΔΙΑΘΕΣΗ
MLS Multimedia, Αλ. Παπαναστασίου 34, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 868900 και Στουρνάρη 32 Αθήνα, τηλ.: 5224152

Λίγους μήνες πριν παρουσιάστηκε στην ελληνική αγορά το παιχνίδι "ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ". Πριν ακόμα συνέλθουμε καλά-καλά από την πρώτη έκπληξη, μια δεύτερη, εξίσου ισχυρή, μας περίμενε στην αγορά της Στουρνάρη. Η MLS Multimedia, σε συνεργασία με τη CyberTech, τόλμησε να ρίξει στην αγορά το παιχνίδι "ΑΠΟΔΡΑΣΗ - RUNAWAY". Πρόκειται για ένα φιλόδοξο τόλμημα που αποτελεί ένα ακόμα σημαντικό βήμα στην πρόοδο που συντελείται τον τελευταίο καιρό σε αυτόν τον τομέα.



ΕΛΛΗΝΙΚΟ SHOOT'EM UP;

Το παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο shoot'em up, συνδυάζοντας κάθετο και οριζόντιο scrolling σε 13 πίστες καταιγιστικής δράσης. Μια σύντομη εισαγωγή σάς βοηθά να οπτικοποιήσετε το σενάριο, καθώς και να καταλάβετε την ποιότητα στην οποία κυμαίνονται τα γραφικά του τίτλου. Παρά τις φιλότιμες προσπάθειες που έχουν καταβληθεί προς αυτή την κατεύθυνση, τα γραφικά δεν καταφέρνουν να "αποδράσουν" από τη μετριότητα.





Η ασπίδα που μερικές φορές περιβάλλει το σκάφος σας είναι ιδιαίτερα χρήσιμη.

Τα backgrounds, κυρίως σε ό,τι αφορά τα επίπεδα του οριζόντιου scrolling, διαφοροποιούνται καθώς αυτά εναλλάσσονται. Ενσωματώνοντας μια μελλοντολογική άποψη, αποτελούν το καλύτερο κομμάτι του τομέα των γραφικών και ωφελούν τα μέγιστα τον τίτλο.

ΠΑΝΩ, ΚΑΤΩ, ΔΕΞΙΑ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ...

Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο κινείστε, προσπαθώντας να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά αλλά και τα σκάφη-καμικάζι που έχουν στόχο τους εσάς. Η κίνηση είναι ανέλπιστα ομαλή, χωρίς όμως να διαθέτει την πλαστικότητα που προσφέρουν τα κορυφαία παιχνίδια της κατηγορίας. Μέχρι και 47 διαφορετικά παράλληλα scrolling στην οθόνη σας αναλαμβάνουν να κάνουν τη ζωή σας ιδιαίτερα δύσκολη.

Το παιχνίδι έχει υψηλό δείκτη δυσκολίας. Αδικαιολόγητα, καλείστε να δοκιμάσετε τα νεύρα σας, αφού για να προχωρήσετε ελάχιστα στο παιχνίδι θα πρέπει να καταπονήσετε ιδιαίτερα τον εαυτό σας. Αν όμως καταφέρετε να τελειώσετε κάποιο επίπεδο, μπορείτε να ξεχυθείτε στα μαγαζιά για ψώνια. Μη φανταστείτε βέβαια αρώματα, ρούχα και ηλεκτρικές συσκευές. Μιλάμε για εξαρτήματα που αναβαθμίζουν το σκάφος σας, έτσι ώστε να έχετε περισσότερες ελπίδες

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

+	αύξηση ταχύτητας
-	μείωση ταχύτητας
esc	επιστροφή στο menu
pause	παύση
i	ενεργοποίηση/απενεργοποίηση joystick



Συχνά η οθόνη σας θα είναι γεμάτη από αντικείμενα, παραχωρώντας σας ελάχιστο χώρο για να ελιχθείτε.

την επόμενη φορά. Τα συνολικά 14 όπλα που θα αποκτήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σκορπούν την καταστροφή και τον όλεθρο στους αντιπάλους σας, οι οποίοι διαλύονται φαντασμαγορικά στα εξ ων συνετέθησαν. Η οθόνη σας μετατρέπεται γρήγορα σε ένα εκρηκτικό και επικίνδυνο πεδίο, όπου δύσκολα κατορθώνει κάποιος (συμπεριλαμβανομένου του εαυτού σας) να επιβιώσει.

Ο ΗΧΟΣ ΤΩΝ ΕΚΡΗΞΕΩΝ...

Η μουσική και τα ηχητικά εφέ δεν κατορθώνουν να εντυπωσιάσουν. Ειδικά η μουσική επένδυση φαίνεται να υπάρχει αναγκαστικά, αφού είναι υποτονική και δεν συμβαδίζει με το ύφος του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ, αν και σχετικά φτωχά, δεν απογοητεύουν. Ο ήχος των όπλων, οι απανωτές εκρήξεις και οι ενδεικτικοί ήχοι όταν αποκτάτε κάποιο power up λειτουργούν σχετικά καλά. Ευχάριστη έκπληξη αποτελεί η χροιά της γυναικείας φωνής που σας ενημερώνει όταν αναβαθμίζεται ο οπλισμός σας ή όταν τα επίπεδα της ενέργειάς σας είναι ιδιαίτερα χαμηλά. Ομολογουμένως μας άρεσε ιδιαίτερα, μια και προσδίδει στο ύφος του τίτλου.

ΑΔΥΝΑΜΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΕΣ...

Τα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού δυστυχώς είναι πολλά. Τα μέτρια γραφικά, η απουσία του mouse, τα λιγοστά καρέ κίνησης των αντικειμένων της οθόνης αλλά και η δυσκολία του είναι σίγουρα σημαντικά μειονεκτήματα. Εξίσου σημαντική είναι η απουσία επιλογής save. Αντ' αυτού, το παιχνίδι, μετά το πέρας κάποιων επιπέδων, σας δίνει κωδικούς. Ετσι, μπορείτε να ξεκινάτε από αυτά τα σημεία δίνοντας τον κωδικό στην αντίστοιχη επιλογή του κεντρικού menu. Πάντως το gameplay είναι αρκετά καλό. Αν μάλιστα τα σκάφη είχαν σχεδιαστεί λεπτομερέστερα και είχαν μικρότερο μέγεθος, κάτι που θα δημιουργούσε αυτόματα μεγαλύτερη επιφάνεια δράσης, το παιχνίδι ίσως συγκέντρωνε ασυνήθιστα μεγάλη για ελληνική παραγωγή βαθμολογία. Ελπίζουμε την επόμενη φορά...



Προσπαθώντας να αποφύγετε τις βολές από ένα τεράστιο κανόνι.

ΔΩΣΤΕ ΤΟΥ ΜΙΑ ΕΥΚΑΙΡΙΑ...

Η προσπάθεια της MLS Multimedia είναι αξιέπαινη. Τα όποια αρνητικά σημεία του παιχνιδιού είναι φυσικό να υπάρχουν. Εξάλλου, έχουμε να κάνουμε πολλά ακόμα βήματα προκειμένου οι παραγωγές μας να συναγωνίζονται επάξια αυτές των μεγάλων ξένων εταιριών. Το RUNAWAY αποδεικνύει πως βρισκόμαστε σε καλό δρόμο.

Αν μάλιστα είχε κυκλοφορήσει λίγα χρόνια πριν, θα κάναμε λόγο για μια ιστορική στιγμή στον τομέα των PC games. Ως εκ τούτου, αλλά και για να διαπιστώσετε τα βήματα προόδου στο χώρο των ελληνικών παραγωγών PC games, αξίζει να του δώσετε μια ευκαιρία.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	70
ΔΡΑΣΗ	78
ΑΝΤΟΧΗ	80

76



Μια αξιοπρεπής ελληνική παραγωγή.



Προσπαθώντας να αποδράσετε από την επιφάνεια του Αρη.

ΤΑ ΟΠΛΑ ΣΑΣ

ΣΚΑΦΟΣ 1	ΣΚΑΦΟΣ 2
ΚΥΡΙΑ ΟΠΛΑ	
Οπλοπολυβόλο	Laser
Waver	Εξελιγμένο laser
Πυρά φωτονίου	Sonic
ΣΚΑΦΟΣ 1	**ΣΚΑΦΟΣ 2**
ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΟΠΛΑ	
Πύραυλοι	Πύραυλοι
Διασπώμενοι πύραυλοι	Διασπώμενοι πύραυλοι
Διασπώμενες νάρκες	Νάρκες
Σφαίρες ηλεκτρονίων	Ενεργειακές σφαίρες
Εξελιγμένο πολυβόλο	Τηλεκατευθυνόμενοι πύραυλοι
Laser	Laser

ACTION

RESIDENT EVIL

Πότε ήταν η τελευταία φορά που καθίσατε μπροστά στην οθόνη σας και πράγματι φοβηθήκατε από κάτι; Αν δεν παίξατε μόνοι σας το Quake πρόσφατα, είναι μάλλον απίθανο να έχετε νιώσει να σας λούζει κρύος ιδρώτας κατά την εξέλιξη της δράσης. Παρ' ότι πολλοί τίτλοι προσπαθούν απεγνωσμένα να δημιουργήσουν ατμόσφαιρα ωμής βίας και τρόμου, οι γνήσια τρομακτικές στιγμές είναι απογοητευτικά σπάνιες. Η Capcom, λοιπόν, υπόσχεται να κάνει κάτι γι' αυτό με την κυκλοφορία του Resident Evil.

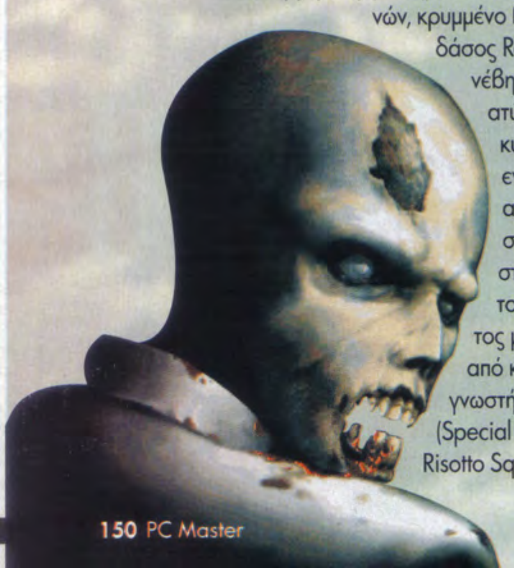
του Αντώνη Μανωλόπουλου

Πριν από το δρόμο του για τα PCs, το εν λόγω παιχνίδι έχει απασχολήσει τους κατόχους PlayStation και έχει σημειώσει χιλιάδες πωλήσεις στο συγκεκριμένο format. Αραγε κατάφερε η Capcom να μεταφέρει εξίσου επιτυχώς το παιχνίδι και στους συμβατούς; Θα το διαπιστώσετε στη συνέχεια.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο είναι απλό: Σε ένα απόρρητο εργαστήριο βιολογικών ερευνών, κρυμμένο βαθιά στο δάσος Raccoon, συνέβη κάποιο ατύχημα. Η κυβέρνηση ενέργησε αμέσως στέλνοντας στον τόπο του ατυχήματος μια ομάδα από κομάντος γνωστή ως STARS (Special Tactics And Risotto Squad), αλλά αυτοί εξαφανίστηκαν χωρίς να δώσουν σημεία ζωής. Είναι καιρός να σταλούν ενισχύσεις, γεγονός που σημαίνει ότι αναλαμβάνετε δράση.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι απαιτεί την ύπαρξη 3D Accelerator (3Dfx, 3D Blaster κ.λπ.). Αφού του δηλώσετε ποια κάρτα έχετε, ξεκινάτε την εγκατάσταση, η οποία είναι πολύ απλή διαδικασία. Μέσα από ένα καταπιστικό όσο και ατμοσφαιρικό video παρακολουθείτε την ομάδα σας να αποδεκατίζεται. Μαζί με δύο συντρόφους σας καταφεύγετε σε μια ερειπωμένη έπαυλη (το βιολογικό εργαστήριο που προαναφέραμε). Εκεί πρέπει καταρχήν να βρείτε ένα χαμένο μέλος της ομάδας σας και βεβαίως κατόπιν να διαλευκάνετε το μυστήριο που περιβάλλει το εργαστήριο και τις παράξενες εξαφανίσεις.

Τα γραφικά του παιχνιδιού αποτελούνται από φωτοσκιασμένες στατικές εικόνες, αλλά μοιάζουν κάπως ακαθόριστα, ειδικά μάλιστα σε σύγκριση με τους ζωντανούς τρισδιάστατους χαρακτήρες. Επιπλέον, παρ' ότι πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού οι φήμες έκαναν λόγο για "ειδικά" εφέ φωτισμού, διαπιστώσαμε ότι η υπόσχεση έχει εκπληρωθεί μόνο κατά το ελάχιστο. Το animation των ανθρώπων και των τεράτων είναι εξαιρετικό (αν και κάπως σπαστό). Τα ζόμπι προχωρούν παραπατώντας και με τα χέρια τεντωμένα μπροστά, ενώ τα σκυλιά χιμούν εντυπωσιακά στον αέρα, τρίζοντας







τα κοφτερά δόντια τους και με τα σάλια τους να τρέχουν.

Μπορείτε να δείτε την εκτυλισσόμενη περιπέτεια από διάφορες σταθερές οπτικές γωνίες (όπως συνέβαινε και στα Alone In The Dark και City Of The Lost Children), στοιχείο που συμβάλλει στη διατήρηση της έντασης και κάνει την απειλή ιδιαίτερα κοντινή και αισθητή. Οι δε προσεγμένες κινηματογραφικές σκηνές που παρεμβάλλονται στη δράση εξασφαλίζουν την ομαλή εξέλιξη του σεναρίου. Ο φωτισμός των χώρων είναι ιδιαίτερα σωστός και δεν κουράζει καθόλου. Εντούτοις αφήνει την αίσθηση ότι θα μπορούσε να είχε γίνει κάτι καλύτερο, αν μάλιστα λάβουμε υπόψη το γεγονός ότι το παιχνίδι απαιτεί 3D κάρτες γραφικών, οι οποίες έχουν τρομερές δυνατότητες στο συγκεκριμένο τομέα.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, η ορχηστρική μουσική επένδυση είναι εκπληκτική. Οι δυσοίωνοι ήχοι των βιολιών κρατούν τους χτύπους της καρδιάς ψηλά, στους 100 το λεπτό, ενώ τα ξεσπάσματα των κρουστών κόβουν την ανάσα και θα σας κάνουν να πεταχτείτε (στην κυριολεξία) από την καρέκλα σας. Πράγματι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά σε αυτό τον τομέα. Δυστυχώς ο χειρισμός είναι από τα μελανά σημεία του τίτλου. Ο χαρακτήρας κινείται με τα βελάκια, ενώ υπάρχουν ακόμη κάποια πλήκτρα που θα σας απασχολήσουν στο παιχνίδι. Με το "C" εκτελείτε μια ενέργεια ή διαλέγετε κάποιο αντικείμενο, με το "V" σκύβετε και με το "X" εισέρχεστε σε Battle mode, ενώ με το <spacebar> πυροβολείτε (κρατώντας όμως το "X" πατημένο). Για να μπείτε σε μια πόρτα, στέκεστε μπροστά της και πατάτε το <enter>. Με το "Z" ή το "F4" βλέπετε το inventory σας, ενώ με το "A" ή το "F5" μπαίνετε στην Options Screen, από όπου μπορείτε να διαλέξετε joystick ή keyboard και να παραμετροποιήσετε όλα τα πλήκτρα.

Οπως προαναφέραμε, το σύστημα χειρισμού είναι αρκετά δύσχρηστο και μπερδεύει τον παίκτη. Καταρχήν -και αντίθετα με τις επιταγές των καιρών- οι προγραμματιστές αγνόησαν το χειρισμό με το ποντίκι, κάτι εντελώς ανεξήγητο για το γράφοντα. Αλλά και με το πληκτρολόγιο τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα. Για να εξετάσετε κάποιο αντικείμενο πρέπει να μπείτε στο -μπερδεμένο- inventory, όπου υπάρχει η σχετική επιλογή

ΕΤΑΙΡΙΑ
CAPCOM / VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4MB 3D graphics accelerator, 4x CD-ROM drive, DirectX, 16-bit sound card, 100MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

("Examine"). Το ίδιο όμως χρειάζεται να κάνετε και για να επιλέξετε ένα όπλο. Αυτό σημαίνει ότι, αν λίγο πριν από τη μάχη είχατε μπει στο inventory και είχατε εξετάσει κάτι, θα χρειαστεί να επαναλάβετε τη διαδικασία για να επιλέξετε το όπλο σας. Φαίνεται απλό, όμως όσοι ασχολείστε με shoot'em up καταλαβαίνετε πόσο εύκολο είναι να μπερδευτείτε στον πανικό της μάχης.

Επίσης ενοχλητικές είναι η σκηνή που είστε αναγκασμένοι να παρακολουθείτε κάθε φορά που ανοίγετε μια πόρτα για να μπείτε σε ένα δωμάτιο αλλά και οι καθυστερήσεις που συνοδεύουν τις μετακινήσεις σας. Ανόητο αποδεικνύεται το σύστημα των savepoints, αφού δεν μπορείτε να αποθηκεύσετε το παιχνίδι στο σημείο όπου βρίσκεστε κάθε φορά, αλλά πρέπει να πηγαίνετε σε ειδικά σημεία, τα οποία βρίσκονται σε διάφορα δωμάτια του σπιτιού. Κρίμα, γιατί πρόκειται για λεπτομέρειες που αν είχαν προσεχθεί τώρα θα κάναμε λόγο για ένα κλασικό παιχνίδι...

GAMEPLAY

Το gameplay συνδυάζει στοιχεία adventure και action στη σωστή αναλογία. Στην αρχή του παιχνιδιού σάς δίνεται η δυνατότητα να πάρετε υπό τον έλεγχό σας είτε τον Chris Redfield είτε την Jill Valentine. Καθένας έχει τις δικές του ικανότητες: ο Chris είναι ένας σωματώδης και σκληροτράχηλος κομάντο, ενώ η Jill καλή στο να παραβιάζει κλειδαριές - κάτι που θα σας φανεί χρήσιμο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Εξίσου ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι η ιστορία εξελίσσεται διαφορετικά ανάλογα με το χαρακτήρα που θα επιλέξετε. Αυτό σημαίνει ότι ουσιαστικά πρόκειται για δύο παιχνίδια σε ένα, στοιχείο που δίνει στο Resident Evil αντοχή στο χρόνο. Σε γενικές γραμμές, το gameplay θα σας αποζημιώσει και είναι σίγουρο πως δεν θα αφήσετε το παιχνίδι προτού το ολοκληρώσετε.







ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Resident Evil είναι μια από τις ελάχιστες επιτυχημένες μεταφορές ενός εξαιρετικού τίτλου από κονσόλα σε PC και θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Σίγουρα χρειαζόταν ορισμένες βελτιώσεις, όμως τελικά κατορθώνει να κερδίσει το χρήστη χάρη στην ατμόσφαιρά του, η οποία είναι από τις καλύτερες των τίτλων του είδους. Αν χρειάζεστε κάτι πράγματι δυνατό, τότε αυτό το παιχνίδι είναι για εσάς. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	95
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

80



Μην παίξετε το παιχνίδι μόνοι και με κλειστά τα φώτα. Εμείς πάντως σας προειδοποιήσαμε!

WAR GODS

του Γιώργου Πάστρα

Πριν από δισεκατομμύρια χρόνια ένα ον από κάποιο μακρινό γαλαξία μετέφερε ένα πολύτιμο φορτίο από το ζωοποιό Στοιχείο. Η στροβιλοειδής μορφή του ηλιακού μας συστήματος προκάλεσε τη συντριβή του σκάφους του. Ετσι, το ζωοποιό Στοιχείο διασκορπίστηκε πάνω στην τηγμένη επιφάνεια του πλανήτη Γη. Κατά την πάροδο των χιλιετιών δέκα άνθρωποι ήρθαν σε επαφή με το ζωοποιό Στοιχείο και ως αποτέλεσμα μεταμορφώθηκαν σε υπερεξελιγμένους πολεμιστές. Αυτοί λοιπόν είναι οι θεοί του Πολέμου...

Εφθασε η πολυαναμενόμενη μεταφορά του 3D beat'em up της Midway, της οποίας η παράδοση στα 2D παιχνίδια αυτού του είδους είναι γνωστή σε όλους (Mortal Kombat 1, 2, 3 και Trilogy), από την GT Interactive Software - η οποία άλλωστε έχει επιμεληθεί όλες τις conversions των ανωτέρω.

Την PC version του παιχνιδιού ανέπτυξε η προγραμματιστική ομάδα της Eurocom Entertainment Software, ενώ πρέπει να τονιστεί ότι ο τίτλος απευθύνεται σε άτομα άνω των 17 ετών εξαιτίας του βίαιου χαρακτήρα του. Χαρακτηριστικά είναι όσα αναγράφονται στη μία πλευρά της συσκευασίας του: "Απεικονίζει θαυμάσιες, γραφικές, αιματηρές και βίαιες σκηνές θανάτου" (!).

Πράγματι, οι χαρακτήρες του παιχνιδιού διαθέτουν fatalities! Είναι το πρώτο 3D beat'em up με τελικές κινήσεις που αφορά σε PC και το δεύτερο που έχει κυκλοφορήσει. (Πρώτο ήταν το "Mace - The Dark Ages" της Atari, που κυκλοφόρησε πριν από περίπου τρεις μήνες στα coin-op.)



Το παιχνίδι τρέχει αποκλειστικά σε περιβάλλον Windows 95, ενώ το CD του είναι Autoplay. Την πρώτη φορά που θα το χρησιμοποιήσετε, θα σας δοθεί η δυνατότητα εγκατάστασής του στο σκληρό δίσκο σας με τρεις επιλογές, ανάλογα με την ποιότητα ήχου που επιθυμείτε να έχετε (ουσιαστικά ανάλογα με τον ελεύθερο χώρο που έχετε διαθέσιμο στο σκληρό δίσκο σας). Υπάρχει επίσης η επιλογή εγκατάστασης των Direct3X drivers, οι οποίοι είναι απαραίτητοι για να τρέξει το παιχνίδι. Η εγκατάσταση διεκπεραιώνεται ομαλά και είστε έτοιμοι να περάσετε στη δράση!

Εχετε στη διάθεσή σας δέκα μαχητές, τους: Warhead, Kabuki Jo, CY-5, Pagan, Maximus, Anubis, Voodoo, Ahau Kin, Vallah και Tak. Καθένας από αυτούς διαθέτει τις δικές του ειδικές κινήσεις, τα δικά του combos και τη δική του fatality. Το ευχάριστο στην όλη υπόθεση είναι ότι το παιχνίδι συμπεριφέρεται σαν ένα 3D Mortal Kombat. Ο χειρισμός του δηλαδή είναι εύκολος, αφού βέβαια κάνετε τη σχετική προπόνηση, ώστε να εξοικειωθείτε με το timing των κινήσεων του παιχνιδιού. Πάντως, αφού ανακαλύψετε πώς γίνεται μια ειδική κίνηση, θα σας είναι αρκετά -έως πολύ- εύκολο να την πραγματοποιείτε όποτε θέλετε, χωρίς παράπονα του τύπου: "μα πώς γίνεται αυτή η #@%&$ [λογοκρισία] ειδική κίνηση;" και άλλα τέτοια χαριτωμένα και εύθυμα.

Το παιχνίδι είναι πολύ καλύτερο από όσο θα περίμεναν οι περισσότεροι gamers του είδους. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά. Εξάλλου δύναται να τρέξει σε πολλές αναλύσεις, ώστε να μπορείτε να το παίξετε σε ικανοποιητική ταχύτητα και σε μηχάνημα με μέτρια υπολογιστική ισχύ. Ο ήχος του είναι επίσης θαυμάσιος:



Τόσο η background μουσική όσο και τα ηχητικά εφέ σάς κάνουν να αντιμετωπίζετε το παιχνίδι όχι ως ακόμα ένα computer game αλλά ως μια μάχη για την ίδια σας τη ζωή. Χαρακτηριστικό όσων γράφω είναι το κομμάτι που ακούγεται στην πίστα του χαρακτήρα Voodoo, το οποίο περιλαμβάνει μυστηριώδεις ύμνους και φωνές. Σε ό,τι αφορά το χειρισμό των λειτουργιών του παιχνιδιού, τα πάντα γίνονται μέσα από drop menus στο παράθυρο που ανοίγει όταν τρέξετε το παιχνίδι. Υπάρχουν ρυθμίσεις για τα controls, για τη γραφική απεικόνιση, για το πόσα credits θα έχετε, για το επίπεδο δυσκολίας, για το αν θα υπάρχει αίμα και fatalities. Υφίσταται ακόμη και επιλογή για την εισαγωγή τετραψήφιου cheat code, η σωστή εισαγωγή του οποίου θα ενεργοποιήσει κάποια κρυφή λειτουργία του παιχνιδιού. Πρέπει να ομολογήσω ότι το παιχνίδι δεν είναι και το πλέον εύκολο που έχω παίξει, παρ' ότι στο ευκολότερο επίπεδο δυσκολίας το ολοκλήρωσα με την τρίτη κιόλας προσπάθεια.

Ιδιαίτερα δύσκολοι είναι οι δύο τελευταίοι αντίπαλοι, οι Bosses Grox και Exor, οι οποίοι σε πλακώνουν στο ξύλο προτού προλάβεις να πεις: "αμάν, μας την πέσανε!". Υπάρχει πάντως ένα συστηματάκι για τον καθένα, βάσει του οποίου μπορείτε να τους ξεπεράσετε σχετικά εύκολα. Βρείτε το και δεν θα χάσετε (κυριολεκτικά!). Οι συγκεκριμένοι δύο χαρακτήρες είναι δυνατό να επιλεγούν μέσω ενός cheat code.

Η γενική εντύπωση είναι μάλλον άριστη. Μακάρι αυτή η προσπάθεια των GT Interactive και Eurocom Entertainment να γίνει παράδειγμα προς μίμηση και για άλλα software houses, ώστε να δούμε περισσότερα ποιοτικά 3D beat'em up στα PCs μας.

MYTH: THE FALLEN LORDS

του Στέφανου Κουτσούκου

Από τη σχετικά άγνωστη Bungie Software έρχεται ένα παιχνίδι στρατηγικής που, προτού ακόμη κυκλοφορήσει, δημιούργησε σχολή στο Internet. Οι φήμες προετοίμαζαν για έναν τίτλο που θα συνδύαζε το υπέροχο gameplay του Warcraft II με εκπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά. Ας δούμε λοιπόν αν οι δημιουργοί του κατάφεραν να πετύχουν ό,τι υπόσχονταν - γιατί, αν όντως έγινε κάτι τέτοιο, τότε πρόκειται για ένα παιχνίδι-σταθμό στο χώρο.

Το βασίλειο του Muirthemne διανύει το έβδομο έτος του πολέμου ενάντια στους έξι σατανικούς, πανίσχυρους μάγους που είναι γνωστοί ως Fallen Lords. Μέχρι στιγμής η Λεγεώνα δεν έχει σημειώσει κάποια σημαντική νίκη ενάντια στους Fallen Lords, καταφέρνοντας μόνο να τους συγκρατεί και να τους αποτρέπει από το να καταστρέψουν τα πάντα. Με την έλευση του έβδομου έτους, όμως, κάτι αλλάζει. Οι φήμες κάνουν λόγο για ένα πανίσχυρο μαγικό αντικείμενο που ανακάλυψαν οι Εννέα (οι αρχηγοί της συμμαχίας ενάντια στο Σκότος), το οποίο μπορεί να αλλάξει ολόκληρη την πορεία του πολέμου. Κάπου σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε εσείς. Καλή τύχη.... θα σας χρειαστεί!

Μετά το πολύ όμορφο εισαγωγικό animation (κινούμενα σχέδια υψηλότατης ποιότητας στα πρότυπα του Disney) περνάτε στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Από εκεί, αφού ρυθμίσετε τη δυσκολία του παιχνιδιού και μια πληθώρα άλλων παραμέτρων, δίνετε "Start Game". Αφού προηγηθούν ένα ατμοσφαιρικότατο briefing και -τις περισσότερες φορές- ένα όμορφο animation στα πρότυπα της εισαγωγής, ακολουθεί το κυρίως παιχνίδι. Η δουλειά των προγραμματιστών είναι στην κυριολεξία καταπληκτική! Τα πεδία των μαχών είναι πλήρως τρισδιάστατα και σχεδιασμένα με τέτοια λεπτομέρεια και τόσο ρεαλισμό, ώστε συχνά θα πιάσετε τον εαυτό σας να χαζεύει το τοπίο και να αγνοεί τους εχθρούς που έρχονται τρέχοντας! Εντούτοις οι προγραμματιστές δεν αρκέστηκαν στη δημιουργία αυτού του φανταστικού κόσμου. Επιπλέον φρόντισαν να δώσουν στον παίκτη μια πλήρως ελεγχόμενη από τον ίδιο κάμερα, η οποία περιστρέφεται, εστιάζει, κινείται προς όλες τις κατευθύνσεις. Γενικά, σας επιτρέπει να παρακολουθήσετε τη δράση από κάθε πιθανή γωνία και να εστιάσετε σε οτιδήποτε, από μια ήρεμη λίμνη μέχρι το μακάβριο θέαμα των στοιβαγμένων πτωμάτων στο πεδίο της μάχης. Ο ήχος του παιχνιδιού κινείται στα ίδια υψηλά επίπεδα. Οι κλαγγές των όπλων και οι φωνές των χαρακτήρων αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα. Επίσης, θα ακούσετε στρατιώτες σας να καυχώνται κάθε φορά που σκοτώνουν έναν αντίπαλο ή να ζητάνε συγγνώμη αν κατά λάθος χτυπήσουν κάποιον δικό σας! Τα υπόλοιπα εφέ είναι πολύ καλά και δένουν με το ρεαλιστικό κλίμα του παιχνιδιού (π.χ. περνώντας πάνω από πτώματα θα ακούσετε το βούισμα από τις μαζεμένες μύγες!). Τα μουσικά θέματα δένουν όμορφα με την όλη ατμόσφαιρα και δεν κουράζουν τον παίκτη. Φθάνουμε τώρα στον καθοριστικό παράγοντα της αξίας κάθε παιχνιδιού: το gameplay. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός και βασίζεται στο point'n'click σύστημα. Το μόνο που απαιτεί σχετική εξοικείωση από το μέρος του παίκτη είναι ο χειρισμός της κάμερας. Αυτό που ξαφνιάζει στο Myth είναι ότι δεν υπάρχει καθόλου κατασκευαστικό τμήμα. Ολη η δράση επικεντρώνεται στην τακτική που ακολουθείτε στο πεδίο της μάχης. Ετσι, πρέπει να χρησιμοποιήσετε όσο πιο σωστά μπορείτε τις μονάδες που σας δίνονται στην αρχή κάθε αποστολής, αν θέλετε να επιτύχετε.



Κλείνοντας, θέλω να αναφέρω πως το Myth θέτει νέα standards στο χώρο και σίγουρα θα είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής του '98. Συνιστάται ανεπιφύλακτα στους οπαδούς του είδους αλλά και σε όσους θέλουν να ξεκινήσουν με τα strategies μα φοβούνται να κάνουν το πρώτο βήμα. PC







Flight Simulation
Red Baron 2
F-22 Air Dominance Fighter
Front Line Fighters
Megapak 8
11CDs
Monty Pythons Meaning of Life
Strategy Games
DEADLOCK 2 Shrine Wars
EARTH 2140
HELLFIRE Official Diablo Expansion
CIVIL WAR 2 Generals
Action Games
TUROK Dinosaur Hunter
CROC Legend of the Gobbos
Pandemonium 2
Tomb Raider 2
Η μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom τίτλων!
Όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες σε Αμερική και Ευρώπη.
Εκπαιδευτικοί και Επιστημονικοί τίτλοι, λεξικά, ξένες γλώσσες, Adult,
και φυσικά, GAMES στις καλύτερες τιμές...!!!
Οι καλύτερες τιμές σε λιανική και χονδρική πώληση.
Αποστολές σε ολόκληρη την Ελλάδα!
Με ένα μόνο τηλεφώνημα στα 3824536, 3806801 και 3832500,
μπορείτε να παραγγείλετε τον τίτλο της επιλογής σας,
χρησιμοποιώντας την πιστωτική σας κάρτα ή με αντικαταβολή,
και με την ελάχιστη επιβάρυνση για έξοδα αποστολής και
συσκευασίας. Παράδοση εντός μιας εργάσιμης ημέρας!
Όλοι οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι άμεσα.
Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.
Τεχνική Υποστήριξη.
Ελληνικές Εκδόσεις
National Geographic The 90s
Encyclopedia Britannica 2CDs
Berlitz Think and Talk Italian
MicroSoft AutoRoute Express 1998 Edition
Τα Θηλαστικά της Ελλάδας
Το Ελληνικό Μπάσκετ
EA Sports Games
FIFA 98 Road to World Cup
NBA Live 98
NHL 98
MADDEN 98
Triple Play 98
VERTIGO, Μπόταση 6, Αθήνα (Πολυτεχνείο) -- Τηλ. 3824536, 3806801 Fax : 3832500

ADVENTURER'S GUIDE ΤΟ ULTIMA ON-LINE

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

Αλλιώς τα υπολογίζαμε, αλλιώς μας βγήκαν. Εννοώ ότι είχαμε σχεδιάσει ένα 5σέλιδο αφιερωμένο στο παιχνίδι αυτό καθαυτό, συνεχίζοντας το άρθρο του προηγούμενου τεύχους. Προέκυψε όμως η μήνυση που υπέβαλαν κάποιοι χρήστες κατά της Origin, η οποία δεν μπορούσε να περάσει ασχολίαστη. Ετσι, ο διαθέσιμος χώρος μειώθηκε εξαιρετικά, οπότε φοβάμαι ότι θα συνεχίσουμε και στο επόμενο τεύχος.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Επισημαίνεται ότι τα skills είναι η "καρδιά" του Ultima Online. Οτιδήποτε θέλεις να κάνεις βασίζεται σε κάποιο skill. Ξεκινώντας, τα skills σου θα είναι στο minimum επίπεδο. Το τονίζω ξανά αυτό γιατί η δημιουργία ενός χαρακτήρα είναι δύσκολη υπόθεση και απαιτεί προσοχή.

Αφού λοιπόν τελειώσεις με τη δημιουργία του χαρακτήρα σου, ξεκινάς το παιχνίδι. Ο χαρακτήρας σου θα έχει οπωσδήποτε ένα backpack, ρούχα και ένα μαχαίρι εξάσκησης. Ο εξοπλισμός σου έχει σχέση με τα 3 skills που έχεις επιλέξει. Επί παραδείγματι, ο τοξότης θα ξεκινήσει με ένα τόξο και βέλη, ενώ εάν έχεις διαλέξει επιπλέον Cartography ξεκινάς με λευκούς χάρτες και πυξίδα.

Κάθε φορά που χρησιμοποιείς επιτυχημένα ένα skill σου, ανεβάζεις το συγκεκριμένο skill level. Φυσικά, θα χρειαστεί πολλή προσπάθεια για να γίνει ορατή αυτή η αλλαγή σε πόντους.

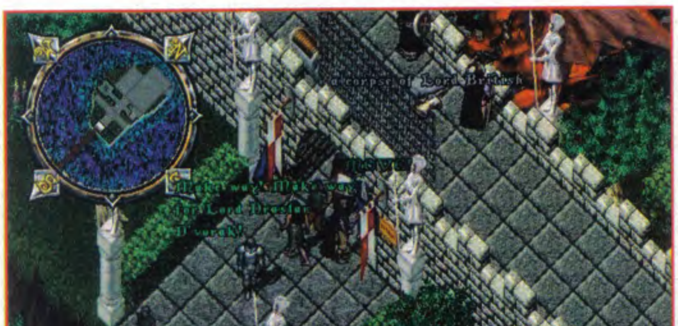
Σημειωτέον επίσης ότι μερικά skills ανεβαίνουν πολύ πιο εύκολα από κάποια άλλα. Οσο πιο δύσκολο είναι ένα skill τόσο πιο πολύ θα ανέβει σε κάθε πετυχημένη προσπάθεια. Επίσης, επισημαίνεται ότι ανεβαίνοντας σε ένα skill που χαρακτηρίζει κάποιο από τα attributes σου (Strength, Dexterity ή Intelligence), αυτή η άνοδος θα έχει άμεση επίδραση στην ανάπτυξη του αντίστοιχου attribute.



Ας δούμε όμως μερικούς χαρακτήρες και τι πρέπει να κάνουν ξεκινώντας το παιχνίδι.

1. ASSASIN (Ο ΠΡΩΤΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΜΟΥ)

Το καλύτερο μέρος για να ξεκινήσεις είναι το Trinsic ή η Britain (γενικά οπουδήποτε υπάρχει μεγάλο πλήθος από νέους χαρακτήρες). Είναι από τους πιο αδύνατους χαρακτήρες και πολύ δύσκολα θα επιβιώσει. Το πρώτο που πρέπει να κάνεις είναι να πας σε έναν σιδερά και να βρεις δουλειά. Αν τα καταφέρεις, έχεις ξεκινήσει ουσιαστικά το παιχνίδι. Εξασκήσου στο να "κρύβεσαι". Γίνε φίλος με έναν Αλχημιστή, αν αυτό είναι φυσικά δυνατό. Αλλος τρόπος για να κάνεις λεφτά είναι να βρεις ένα healer και να προσφερθείς να εξετάζεις την τροφή για poisons. Αναπτύσσοντας το χαρακτήρα σου μπορείς να "πουλάς" το ταλέντο σου κυρίως στο να δηλητηριάζεις φαγητά, να συλλέγεις πληροφορίες και φυσικά να ακολουθείς ανθρώπους έξω από την πόλη για να τους "καθαρίσεις".



2. BLACKSMITH (Ο ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΜΟΥ)

Το καλύτερο μέρος για να ξεκινήσεις είναι το Minoc όπου υπάρχουν δύο σιδηρουργεία. Υπάρχει πολύ ορυκτό εκεί κοντά το οποίο μπορείς να εξορύσσεις εσύ ο ίδιος ή να αγοράζεις από άλλους. Φρόντισε να έχεις πολύ

ανεβασμένα τα skills σου, μια και θα φτιάχνεις πράγματα για τους άλλους. Να ζητάς περισσότερο μετάλλευμα από αυτό που απαιτεί η συγκεκριμένη παραγγελία, ούτως ώστε να σου μένει περίσσευμα. Η κατασκευή των όπλων είναι η πιο εύκολη διαδικασία. Σημειωτέον ότι καλό είναι να μην εμπλέκεσαι σε μάχες.

3. MAGE

Το απόλυτο μέρος για να ξεκινήσει ο χαρακτήρας λέγεται Moonglow. Το πρόβλημα είναι το πώς φτάνεις εκεί. Επισημαίνεται ότι γενικά είναι καλό και το Trinsic για να ξεκινήσεις. Είναι πολύ δύσκολο σε έναν αρχάριο Mage να φτάσει στο Moonglow. Για να το κατορθώσει, πρέπει να βρει κάποιον να τον συντροφεύσει. Θα βρεις πρόσφορο έδαφος για τις υπηρεσίες σου, δηλαδή για να φτιάχνεις spells και πιο συγκεκριμένα το Resurrect spell ή spells που κτυπούν "αμέσως" όπως το fireball. Φυσικά, ως αντάλλαγμα πρέπει να παίρνεις διάφορα χημικά και μαγικά είδη.

4. RANGER

Τα καλύτερα μέρη για να ξεκινήσεις είναι τα όρια των δασών ή οι δρόμοι γύρω από την Britain ή το Minoc. Το πιο απαραίτητο skill είναι το tracking. Μπορείς να βρίσκεις τέρατα για άλλους χαρακτήρες, να εντοπίζεις ενόχους και να τους φέρνεις ενώπιον της δικαιοσύνης, να σκοτώνεις ζώα με τα βέλη σου, να τα γδέρνεις με το μαχαίρι σου και να πουλάς την προβιά τους στην αγορά. Αναπτύσσοντας τα Bowcraft και Fletching μπορείς να φτιάχνεις τα δικά σου βέλη ώστε να μη χρειάζεται να τα αγοράζεις.

5. THIEF (JOHNNY Ο ΜΑΚΡΥΧΕΡΗΣ, ΓΝΩΣΤΟΣ ΚΑΙ ΩΣ ΚΟΥΜΠΑΡΟΣ...)

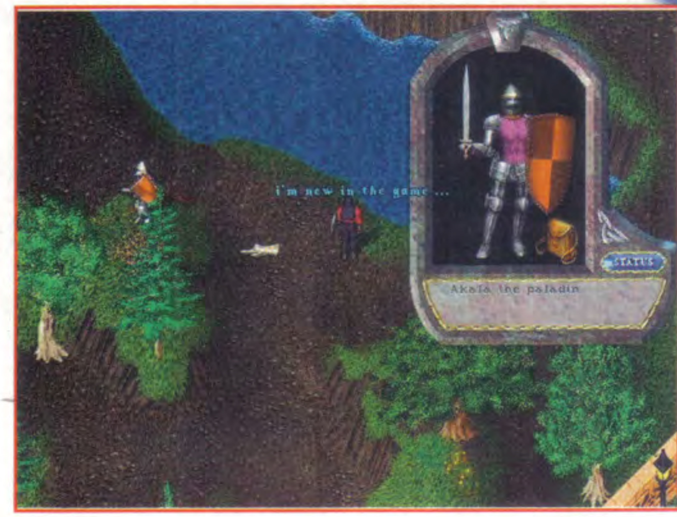
Ξεκίνα στην Trinsic αφού όλοι οι adventurers πάνε εκεί. Αν σε ενδιαφέρει το "ξαλάφρωμα", τότε σημείωσε ότι η Magincia έχει πολλούς πλούσιους. Πρόσεχε όμως γιατί αν σε πιάσουν να κλέβεις, σε εκτελούν επιτόπου. Προσπάθησε να βρίσκεσαι έξω από τις πύλες της πόλης και να κλέβεις όποιους μπορείς



χωρίς να σε παίρνουν είδηση. Το καλύτερο είναι να βρεις κανένα φίλο, να αγοράσετε μαζί ένα σπίτι και να εξασκηθείτε "εντός των τειχών" χωρίς να σας βλέπουν οι φρουροί.

6. WARRIOR

Η πόλη σου είναι χωρίς δεύτερη σκέψη η Vesper, μια και διαθέτει έξω απ' αυτήν ένα από τα καλύτερα Inn όλου του παιχνιδιού, το Ironwood Inn. Μπορείς έτσι να φεύγεις το πρωί για τα δάση, να σκοτώνεις μερικά ζώα και να γυρνάς στην αγορά για να τα πουλήσεις. Η εξάσκηση είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την επιβίωσή σου. Αν θέλεις λοιπόν χρήματα, τότε κυνήγησε. Φυσικά μην ξεχνάς ότι τα διάφορα Dungeons έχουν δημιουργηθεί σχεδόν αποκλειστικά για σένα.



7. TRADER

Ξεκινάς φυσικά στην Britain, τον παράδεισο του εμπορίου. Ο καλύτερος τρόπος για να ταξιδεύεις είναι μέσω των Moongates. Γενικά είναι από τους πιο δύσκολους χαρακτήρες στο να επιζήσουν.

8. HEALER

Ξεκινάς στην Britain ή την Trinsic. Θα έχεις σίγουρη δουλειά, αφού πάρα πολλοί μπλέκουν σε μάχες. Αν πρόκειται να ταξιδεύεις, τότε ανάπτυξε το tracking. Σε συνδυασμό με το Forensic Evaluation θα διαμορφώσεις ένα από τα καλύτερα skills όλους του παιχνιδιού.

Φυσικά, το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να πας στις πύλες της πόλης και να θεραπεύσεις τους πληγωμένους. Εξυπακούεται ότι δεν βγαίνεις μόνος έξω από την πόλη καθώς πεθαίνεις σχεδόν αμέσως.





9. BARD

Το καλύτερο Music Hall υπάρχει στην Britain. Θα ταξιδεύεις μόνο με γκρουπ. Για σένα υπάρχει μόνο μία λέξη: -ΕΞΑΣΚΗΣΗ. Ανάπτυξε τα Peacemaking και Provocation. Για να βρεις εύκολα χρήματα, πήγαινε στο δάσος και με το Provocation βάλε τα ζώα να τσακωθούν μεταξύ τους. Μετά πουλάς τα ζώα και κερδίζεις χρήματα.

10. ΑΛΧΗΜΙΣΤΗΣ

Φυσικά και ξεκινάς στο Moonglow. Ως πόλη διαθέτει τα περισσότερα πλεονεκτήματα για σένα. Πρέπει το συντομότερο δυνατόν να εξοικειωθείς με τα διάφορα μαγικά και μη είδη.

Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος...

HINTS ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΤΟΜΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΧΥΡΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

1. Ξεκινώντας διάλεξε, αν θέλεις, για χαρακτήρα τον Warrior.

Είναι πολύ δυνατός και τα tactics/swordsmanship/macefighting skills είναι ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ εύκολο να τα ανεβάσεις, συγκριτικά πάντοτε με τα αντίστοιχα των άλλων χαρακτήρων.



2. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες εκτός του Warrior ανταποκρίνονται περισσότερο στο αληθινό πνεύμα ενός RPG. Γι' αυτό αν είσαι φίλος του είδους προτίμησε κάποιον άλλο χαρακτήρα.

3. Για να πάρεις το maximum δυνατό από έναν χαρακτήρα, προτίμησε να βάλεις στο magery 50 και άλλα 50 στο tailoring.

Οι 50 πόντοι στο magery είναι ιδιαίτερα κρίσιμοι, μια και επιτρέπουν στον παίκτη να κάνει cast το spell RECALL, ένα life-saver spell του τέταρτου κύκλου. 50 πόντοι στο tailoring σου επιτρέπουν να κάνεις ραπτική με λιγότερη "χασούρα", μια και θα μπορείς να χρησιμοποιείς το μαλλί με πολύ καλύτερα αποτελέσματα, καταναλώνοντας έτσι λιγότερο υλικό.

4. Μπορείς επίσης, αν θέλεις, εκτός των 50 πόντων στο magery, να χωρίσεις τους υπόλοιπους στα resisting spells και σε ένα από τα money-making skills. Τα resisting spells είναι πάρα πολύ δύσκολο να ανεβούν, τουλάχιστον με τα τελευταία patches, γι' αυτό συμφέρει αρκετούς χρήστες να τα έχουν από την αρχή του παιχνιδιού.

5. Οσον αφορά στα attributes, μία πρόταση είναι να μη βάλετε τίποτα το ιδιαίτερο στο dexterity. Ο λόγος είναι απλός. Το dexterity είναι το πιο εύκολο να ανεβεί χαρακτηριστικό. Για να καταλάβεις τη διαφορά σού λέω το εξής: Ξεκινώντας με dexterity 10 έως 15, μπορείς πολύ εύκολα να το ανεβάσεις στο 50, όταν την ίδια στιγμή το strength θα μπορέσεις, ξεκινώντας από 20, να το πας το πολύ 35.

ΤΡΟΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΕΙΣ ΧΡΗΜΑΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΝΟΜΙΜΑ

1. Από τα πιο συμφέροντα επαγγέλματα είναι αυτό του ράφτη. Ανέβασε τα tailor skills σου με ένα tinker, αλλά μην ξεχνάς να μαζεύεις χρήματα για να αγοράζεις υφάσματα, είδη ραψίματος, ψαλίδια και μαλλί... Πρώτα χρησιμοποίησε τα sewing kit, μετά τα ψαλίδια και μετά όπως επιθυμείς. Πούλησε τα προϊόντα σου σε ένα κατάστημα ρούχων ή όπου αλλού βρεις.

2. Γράψε ένα βιβλίο (ευκαιρία να γίνεις και συγγραφέας) και μετά πούλησέ το στους scribes.

3. Αγόρασε μερικά scrolls, potions, runes και μετά πούλησέ τα σε άλλους. Πολύ συχνά θα σου αποφέρουν πολλά χρήματα.

4. Πολέμησε όσο πιο πολύ μπορείς. Πούλησε τα bones και τα εντόσθια των ζώων και θα κερδίσεις χρήματα.



ΜΗΝΥΣΗ ΑΠΟ ΧΡΗΣΤΕΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΗΣ ORIGIN

Η είδηση "βγήκε" στο Internet και προκάλεσε σάλο. Μία ομάδα χρηστών (οι πρώτες

πληροφορίες μιλάνε για 5 άτομα) έκαναν μήνυση στην Origin για απάτη και ψευδή καταχώριση στοιχείων όσον αφορά στο Ultima Online. Πρόκειται για είδηση-βόμβα και μάλιστα μεγατόνων. Αιχμή της μήνυσης αποτελεί ο ισχυρισμός τους ότι όσα αναγράφονται στο πακέτο περί διάθεσης του παιχνιδιού καθημερινά και για όλο το 24ωρο δεν ανταποκρίνονται στην αλήθεια. Οπως υποστιρίζουν στην πραγματικότητα οι servers του Ultima Online πέφτουν κάθε μέρα για αρκετές ώρες και έτσι είναι αδύνατον το παιχνίδι να παιχτεί επί 24ώρου βάσεως.

Οι συγκεκριμένοι χρήστες στη μηνυτήρια αναφορά τους αναφέρουν επίσης ότι ψευδώς η εταιρία ισχυρίζεται ότι το παιχνίδι παίζεται σε real time. Η αλήθεια είναι ότι το λεγόμενο "lag" time όχι μόνο αποτελεί πραγματικότητα, αλλά πάρα πολλές φορές χρειάζονται αρκετά λεπτά της ώρας για να μεταφερθεί/υλοποιηθεί στην οθόνη μία εντολή του πληκτρολογίου.

Κατηγορούν επίσης την εταιρία ότι ψευδώς υποστηρίζει πως όλα τα προαναφερόμενα προβλήματα θα διορθωθούν, αφού παρά τις προσπάθειές της δεν τα έχει καταφέρει και εξακολουθεί να ταλαιπωρεί τους χρήστες.

Ισχυρίζονται επίσης ότι ψεύδεται η εταιρία αναφορικά με το γεγονός ότι το Ultima Online απαιτεί μόνο $10 μηνιαίως και το διαχωρίζουν από τη συνδρομή στο Internet που πρέπει να πληρώνει έτσι κι αλλιώς ο χρήστης σε κάποιον provider. Οπως υποστηρίζουν η εταιρία δεν ξεκαθαρίζει -όπως όφειλε- τη διαφορά ανάμεσα στη μηνιαία συνδρομή σε έναν φορέα του Internet και σε αυτήν που πρέπει να πληρώνει ο χρήστης για να παίζει το παιχνίδι, ενώ δεν αναφέρεται στο πακέτο το ποσό της μηνιαίας αυτής συνδρομής.



Επίσης δεν καθιστά σαφές ότι είναι υποχρεωτική η κατοχή πιστωτικής κάρτας για την πληρωμή της συνδρομής.

Τέλος, την κατηγορούν ότι ψεύδεται ως προς τα minimum χαρακτηριστικά που πρέπει να διαθέτει ένα υπολογιστής για να μπορείς να παίξεις το Ultima Online καθώς οι πραγματικές απαιτήσεις είναι μεγαλύτερες από αυτές που αναφέρει, αφού υπολογιστές που πληρούν τις απαιτήσεις που αναφέρει η εταιρία δεν μπορούν να τρέξουν το παιχνίδι.

Φυσικά, η Origin, από τη στιγμή που η μήνυση έκανε το γύρο του κόσμου μέσω Internet, δεν μπορούσε να μείνει απαθής, υποκρινόμενη ότι δεν τρέχει τίποτα. Ετσι, έστω και με καθυστέρηση μερικών ημερών έδωσε στη δημοσιότητα την ακόλουθη δήλωση:

"Η Origin δεν μπορεί να σχολιάσει μία εκκρεμή αντιδικία. Ακόμη και αν σημαντικά μέρη της αγωγής και των συνοδευτικών ερμηνευτικών σχολίων έχουν ευρύτατα καταχωριστεί στο Internet, ούτε η ίδια αλλά ούτε και η Electronic Arts έχουν πάρει ακόμη στα χέρια τους την αγωγή αυτή μέσω των εναγόντων ή των δικηγόρων τους. Παρ' όλο που μας προβληματίζουν αυτές οι τακτικές, είμαστε απόλυτα σίγουροι ότι οι πελάτες μας και οι πιστοί φίλοι μας δεν θα βγάλουν βιαστικά συμπεράσματα και ότι θα διατηρήσουν ανοικτό μυαλό κοιτώντας τα πραγματικά γεγονότα.

Η Origin έχει φτάσει στη θέση να πρωτοστατεί στις νέες εξελίξεις στο χώρο μέσα από τη συνεχή αναζήτηση για όλο και πιο νέες καινοτομίες. Τα προϊόντα μας συνεχώς κινούνται στα όρια της ανθρώπινης δημιουργικότητας ανοίγοντας νέους ορίζοντες εξερεύνησης.

Είμαστε υπερήφανοι για τα επιτεύγματα της ομάδας του Ultima Online, για τις συνεχείς προσπάθειές τους να αναπτύξουν και να οργανώσουν τον πιο περίπλοκο, μαζικό, on-line multiplayer κόσμο που έχει ποτέ δημιουργήσει ο άνθρωπος.

Η Origin συνεχίζει να αφιερώνει τεράστια resources για να διατηρήσει αλλά και να αυξήσει την ποιότητα που οι χρήστες περιμένουν ώστε να συνεχίσουν να υποστηρίζουν τον αδιάκοπα εξελισσόμενο κόσμο της Britannia. Η Origin και η ΕΑ εκτιμούν αφάνταστα την υποστήριξη που μας έδειξαν πελάτες, φίλοι και συνάδελφοι software developers."



"ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ ΛΕΣ;" (ΠΟΥ ΛΕΕΙ ΚΑΙ Ο ΠΟΙΗΤΗΣ)

Προσωπικά, αν και υποστηρίζω σε κάποιο σημείο τους ενάγοντες, είμαι ολοκληρωτι-



κά με το μέρος της εταιρίας! Καταρχήν, πιστεύω ότι η συγκεκριμένη κίνηση των χρηστών θα ταράξει για τα καλά τα νερά του χώρου, αφού τα τελευταία χρόνια οι εταιρίες μάς κοροϊδεύουν σε μερικά πολύ βασικά θέματα. Σε ποσοστό 90% ψεύδονται για το βαθμό δυσκολίας και τις ώρες που υπόσχονται ότι θα περάσεις μέχρι να τελειώσεις το παιχνίδι.

Δυστυχώς στηρίζονται στο ότι το κοινό, εμείς οι χρήστες δηλαδή, δεν αντιδράμε. Η καταναλωτική συνείδησή μας βρίσκεται στα επίπεδα του μηδενός (πότε θα σταματήσουν τα εδώ ΕΠΩΝΥΜΑ μαγαζιά να επιμένουν να μας πωλούν προϊόντα που γράφουν πάνω τους ΦΑΡΔΙΑ-ΠΛΑΤΙΑ ότι είναι ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΙΑ και πότε κάποιοι από το Υπουργείο Εμπορίου θα ενδιαφερθούν γι' αυτήν την ΑΠΡΟΚΑΛΥΠΤΗ ΑΠΑΤΗ;).

Από αυτή την πλευρά είμαι ΟΛΟΨΥΧΑ μαζί με τους ενάγοντες. Πρέπει οι εταιρίες να αναγράφουν την αλήθεια στα προϊόντα τους και όχι αυτό που αποτελεί την επιθυμία τους. Από την άλλη, όμως, είμαι στο πλευρό της Origin έστω και αν έχω και εγώ δεινοπαθήσει από το λεγόμενο "lag". Πιστεύω ακράδαντα ότι το Ultima Online είναι το πιο "επαναστατικό" προϊόν της τελευταίας πενταετίας και ότι η εταιρία έχει καταβάλει τεράστιες προσπάθειες για να βελτιώσει την απόδοσή του. Η κίνηση αυτή των χρηστών ανοίγει τους ασκούς του Αιόλου και τα πράγματα μπορούν να πάρουν αρνητική τροπή για το χώρο.

Οι δικαστικές ιστορίες είναι εξαιρετικά πολυέξοδες και μπορούν να λυγίσουν οικονομικά ακόμη και ισχυρές εταιρίες. Η συγκεκριμένη κατάσταση απειλεί περισσότερο τις πιο νέες και οικονομικά αδύνατες εταιρίες.

Φοβάμαι ότι μπορεί να μετατραπεί σε μπούμερανγκ και να οδηγήσει σε απομάκρυνση ανθρώπων και εταιριών από το χώρο. Με την ίδια λογική θα μπορούσα να μηνύσω σχεδόν όλες τις εταιρίες για δεκάδες πράγματα: για την ποιότητα της μουσικής που υπόσχονται, για τα γραφικά, τη δράση, ακόμη και για το αν είναι RPGs ή adventures κάποια από τα προϊόντα τους, μια και πολλές εταιρίες χρησιμοποιούν καταχρηστικά τους χαρακτηρισμούς αυτούς.

Πιστεύω όμως ότι η αιχμή του δόρατος της μήνυσης, η ιστορία με το περίφημο "lag", δεν μπορεί και δεν πρέπει να αποδίδεται στην Origin και το Ultima Online.

Πρόκειται για παραλογισμό. Από πού εως πού ευθύνεται η Origin για την κατάσταση των ψηφιακών γραμμών στην Ελλάδα, για παράδειγμα, την παγκόσμια κατάσταση του Internet, την ποιότητα των παγκόσμιων επικοινωνιών; Δυστυχώς το Ultima Online έδειξε με τον πιο δραματικό τρόπο ότι το Internet πάσχει από το lag, ότι συνυπάρχει μαζί του. Για να είμαι ακόμη πιο δίκαιος, παραθέτω την πιο πετυχημένη -κατά τη γνώμη μου- εκδοχή του προβλήματος που διατύπωσε κάποιος σε σχετική συζήτηση στο Internet: "Το πρόβλημα προκύπτει από το γεγονός ότι προσπάθησαν να παντρέψουν τη δεδομένη στιγμή ένα lag προϊόν (το Ultima Online) με ένα lag μέσο (το Internet)."

Θεωρώ ότι αν κάπου έκανε λάθος η Origin είναι στο ότι βιάστηκε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι αμέσως μόλις τέλειωσε ο τρίτος κύκλος του beta testing.

Έπρεπε να αφήσει να περάσει λίγος χρόνος, ένας μήνας ίσως, ώστε να καταλαγιάσουν λίγο τα πράγματα και το παιχνίδι να κάνει μία νέα αρχή, αφού -για να πούμε την αλήθεια- το τελικό προϊόν δεν έχει ΚΑΜΙΑ σχέση με το παιχνίδι όπως αυτό κυκλοφόρησε για πρώτη φορά.

Οι βελτιώσεις ήταν τόσο πολλές που άλλαξαν σε μεγάλο βαθμό τη φυσιογνωμία του. Αντίθετα, με τη βιασύνη της αυτή η Origin επέτρεψε να "κληρονομήσει" το παιχνίδι μέσω της σχετικής φιλολογίας προβλήματα που είχαν κυρίως οι beta εκδόσεις. Πάντως, για μία ακόμη φορά οφείλω να τονίσω ότι δεν φταίει η Origin για τα τεράστια προβλήματα που υπάρχουν στο Internet σχετικά με την ταχύτητα και την ποιότητα των επικοινωνιών.

Τελειώνοντας, θα φωνάξω ως χρήστης προς τις εταιρίες και τα καταστήματα: ΑΡΚΕΤΑ, ΦΤΑΝΕΙ ΩΣ ΕΔΩ. ΑΛΛΑΞΤΕ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΟΤΟΥ ΟΙ ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ ΠΑΡΟΥΝ ΑΡΝΗΤΙΚΗ ΤΡΟΠΗ.




ΣΧΕΤΙΚΟΣ .....
ή
ΕΙΔΙΚΟΣ...!
GAMEBUSTER
MULTIMEDIA CENTER
GAME BUSTER
ΟΜΗΡΟΥ 41-43 (ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ") ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ
ΤΗΛ.: 9310576
GAME BUSTER
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 24-26
ΤΗΛ.: 5242709
GAME BUSTER
ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΥ 13
ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ
ΤΗΛ.: 2719793
GAME BUSTER
ΓΟΥΝΑΡΗ 107-109 ΠΑΤΡΑ
ΤΗΛ.: 061-624583 , 094-666215
GAME BUSTER
ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΚΗΦΙΣΙΑΣ 92
(ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΤΑΝΟΣ) ΚΗΦΙΣΙΑ
ΤΗΛ.: 8084564
GAME BUSTER
- ΑΔΕΙΜΑΝΤΟΥ 28 ΚΟΡΙΝΘΟΣ
ΤΗΛ.: 0741-80208
- ΠΕΡΙΑΝΔΡΟΥ 17 ΚΙΑΤΟ
ΤΗΛ.: 0742-27747
GAME BUSTER
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΤΗΛ.: 4113723 , 093-367294
GAME BUSTER
ΣΜΥΡΝΗΣ 14 & ΧΡΥΣ. ΣΜΥΡΝΗΣ
ΓΩΝΙΑ - ΑΙΓΑΛΕΩ
ΤΗΛ.: 5317240
GAME BUSTER
ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 168 (ΚΕΝΤΡΙΚΟ)
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 031-414731
GAME BUSTER
ΠΑΤΗΣΙΩΝ 27 & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ
ΓΩΝΙΑ - ΚΕΝΤΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ
ΤΗΛ.: 9318734 FAX.: 9510174
TEX MURPHY Overseer
Red Baron II
LORDS OF MAGIC
STARCRAFT
NBA LIVE 98
FIFA 98
PC TRIDENT PAD
THE WORLDS MOST ADVANCED PC CONTROLLER!
PLAYSTATION • SATURN • N64 • TRI FORMAT
TOP GEAR PRO
WHEEL & PEDALS - TRI FORMAT
PC PHANTOM JOYSTICK
PlayStation
Suncom TECHNOLOGIES
Logic 3
SEGA SATURN
CD ROM

HINTS & TIPS

Αν έχετε απορίες ή θέλετε να μοιραστείτε κάποια δικά σας τεχνάσματα με τους αναγνώστες του περιοδικού, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε με τη διεύθυνση abyss@matrix.kapatel.gr. Αν τυχόν έχετε επικοινωνήσει με τη στήλη και δεν λάβατε απάντηση, κάνετε τον κόπο να ξαναστείλετε το μήνυμά σας, γιατί ο πεισματάρης σκληρός δίσκος μου προκάλεσε κάποια προβλήματα στην αλληλογραφία.

του Σπύρου Παράσχη

AGE OF EMPIRES

Με την εντυπωσιακή κυκλοφορία της Microsoft, η οποία κατέλαβε αμέσως μία από τις κορυφαίες θέσεις στο πάνθεον των παιχνιδιών στρατηγικής, έχουμε ασχοληθεί και στο παρελθόν. Αυτήν τη φορά επανερχόμαστε με μερικά πολύ αστεία cheats, τα οποία δίνουν νέες διαστάσεις στο Age of Empires.

bigdaddy (χωρίς κενό): Αποκτάτε ένα τεράστιο... σπορ αυτοκίνητο εξοπλισμένο με εκτοξευτήρα ρουκετών.

photon man: Εξω από το Towncenter θα σας περιμένει ένας commando, εφοδιασμένος με ένα φονικό laser όπλο. Μόνος του μπορεί να καταστρέψει στο πι και φι μια εχθρική πόλη.

gaia: Δείτε τη δράση από μια διαφορετική οπτική γωνία. Αναλάβετε τον έλεγχο των ζώων που υπάρχουν στο Age of Empires!

icbm: Μεγαλώνει την ακτίνα βολής των καταπελτών.

jack be nimble: Επιλέξτε έναν καταπέλτη και γράψτε τη φράση για να δείτε τι θα συμβεί.

e=mc² trooper: Ενας στρατιώτης-φονιάς στη διάθεσή σας.

Αν βέβαια αυτά τα εξωφρενικά tips δεν σας ενδιαφέρουν, μπορείτε πάντα να δώσετε τους γνωστούς κωδικούς pepperoni pizza, woodstock, coinage και quarry, που σας δίνουν 1.000 επιπλέον μονάδες τροφής, ξυλείας, χρυσού και πέτρας αντίστοιχα. Σας υπενθυμίζουμε ότι για να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς πρέπει να πατήσετε enter κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να τους πληκτρολογήσετε και στη συνέχεια να ξαναπατήσετε enter για να ενεργοποιηθούν.



AGE OF EMPIRES

CAPTAIN CLAW

Το Claw είναι ένα χαριτωμένο platform με ωραία γραφικά και απλοϊκή δράση και μπορεί να σας προσφέρει μερικές ευχάριστες ώρες. Γράψτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού MPKFA για να κάνετε τον ήρωά σας άτρωτο και MPHAUNTED για να μετατρέψετε τους κακούς σε φαντάσματα.

FROGGER 3D

Το θρυλικό βατραχάκι έβαλε τα καλά του, έγινε τρισδιάστατο και επέστρεψε, προκαλώντας νοσταλγία σε δεκάδες παίκτες που το είχαν ταΐσει αφειδώς στα ηλεκτρονικά των αρχών του '80. Αν τα βρίσκετε σκούρα στο Frogger 3D, μπορείτε να πατήσετε το ESC κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να πληκτρολογήσετε τους ακόλουθους κωδικούς (μαζί με τα κενά):

NO MORE ROAD SPLATS: Απειρα βατράχια για ξόδεμα

SHOW ME MORE ZONES PLEASE: Πρόσβαση σε όλες τις ζώνες

WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME: Πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα

MYTH: THE FALLEN LORDS

Η Bungie Software έφτιαξε το πρώτο τρισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής που δείχνει το δρόμο της εκμετάλλευσης των νέων τεχνολογιών στις παραδοσιακές εταιρίες του χώρου. Αν θέλετε να διαλέξετε οποιοδήποτε επίπεδο στο Myth, αρκεί να κρατήσετε πατημένο το space ενώ επιλέγετε "new game" στο menu. Ενα άλλο τέχνασμα είναι να πατήσετε το CTRL και το πλήκτρο "+" στο αριθμητικό πληκτρολόγιο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για να προχωρήσετε χωρίς ιδρώτα στο επόμενο επίπεδο. Δυστυχώς όμως αυτά τα


CAPTAIN CLAW

cheats δεν λειτουργούν σε όλες τις εκδόσεις του παιχνιδιού, οπότε θα πρέπει να ευχηθείτε να είστε οι τυχεροί.

MOTO RACER

Πρόκειται για τον αναμφισβήτητο -μέχρι στιγμής- βασιλιά των αγωνιστικών παιχνιδιών με μοτοσικλέτες στους υπολογιστές, αν και το επερχόμενο Redline Racer φαντάζει απειλητικό. Εντυπωσιακά γραφικά με υποστήριξη για 3D επιτάχυνση, φρενήρης ταχύτητα και έντονος συναγωνισμός είναι τα συστατικά της πολύ επιτυχημένης συνταγής της EA. Αν θέλετε να διευρύνετε τους ορίζοντές σας στο παιχνίδι, δώστε τους ακόλουθους κωδικούς αντί για όνομα. Αν το cheat λειτουργήσει, τότε το παιχνίδι θα σας ξαναζητήσει να γράψετε το όνομά σας, το κανονικό αυτήν τη φορά.

cdnalsi: Πρόσβαση σε όλες τις διαδρομές

ctekcop: Pocket mode το ονομάζει η EA και σας επιτρέπει να οδηγήσετε μηχανές μινιατούρες



MOTO RACER

BETRAYAL IN ANTARA

Το Betrayal in Antara κατάφερε να διαδεχτεί επάξια το Betrayal at Krondor και να αναδειχτεί σε ένα από τα καλύτερα και πιο εθιστικά role playing games που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό. Αν μερικές φορές τα βρίσκετε σκούρα στον κόσμο του Ramar, μην ανησυχείτε. Το καλό το παλικάρι ξέρει κι άλλο μονοπάτι. Πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CTRL, SHIFT και Z για να ενεργοποιήσετε το cheat menu. Στη συνέχεια γράψτε μία από τις παρακάτω φράσεις και πατήστε ENTER:

ask a glass of water: Τηλεμεταφορά στην περιοχή της αρχής του κεφαλαίου

some call me tim: Σκοτώστε όλους τους αντιπάλους στη διάρκεια της μάχης

gotta have magic: Δώστε στον Aren όλα τα spells

why am I so dull: Φθάστε όλα τα skills στο μέγιστο

man does my leg hurt : Θεραπεία της ομάδας



MYTH: THE FALLEN LORDS

TOCA-TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Ενα από τα καλύτερα αγωνιστικά παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε είναι αναμφισβήτητα το καινούριο Touring Car Championship των Codemasters, γνωστών για τις budget κυκλοφορίες τους από την εποχή των 8-bit υπολογιστών. Αν δώσετε αντί για το όνομά σας έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν, θα μπορέσετε να πετύχετε μερικά ενδιαφέρονται αποτελέσματα:

CMGARAGE: Δίπλα στο Re-

GETTYSBURG

Κάθε παιχνίδι του Sid Maier, του δημιουργού του καλύτερου ίσως παιχνιδιού όλων των εποχών (λέγε με Civilization), είναι ένα σημαντικό γεγονός καθώς φροντίζει κάθε φορά να μη μας απογοητεύει. Ακόμα κι αν το Gettysburg δεν αποτελεί την καλύτερη στιγμή της έμπνευσής του, δεν παύει να είναι ένα εξαιρετικά καλοσχεδιασμένο, πλούσιο και πιστό στην πραγματικότητα παιχνίδι στρατηγικής. Για μια επιπλέον βοήθεια στις δύσκολες στιγμές της μάχης, πατήστε SHIFT και ENTER, γράψτε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς και ξαναπατήστε ENTER.

	Union	Confederacy
Οχύρωση όλων (fortify)	Hooker	Longstreet
Αύξηση εμπειρίας	Mcclellan	Beauregard
Εξαφάνιση άγχους (stress)	Hancock	Jackson
Επαναφορά στην αρχική ώρα	Buford	Stuart
Χρόνος στο τέλος	Sedgewick	Pickett
Αμεσες ενισχύσεις	Reynolds	Hill
Ολες οι μονάδες ορατές	Warren	Hotchkiss

Τέλος, για να βάλετε τον υπολογιστή να αντιμετωπίσει τον εαυτό του, γράψτε Halleck και ξαναγράψτε το για να παίξετε πάλι εσείς.

nault Laguna στο γκαράζ θα βρείτε μερικά ενδιαφέροντα οχήματα: το Tank (χρησιμοποιήστε την κόρνα για να πυροβολήσετε) και το Flexmobile.

XBOOSTME: Αυξάνει την ταχύτητα του παιχνιδιού.

CMCOPTER: Οπτική γωνία ελικοπτέρου (για αγώνα ενός παίκτη).

CMSTARS: Απογευματινός ουρανός.

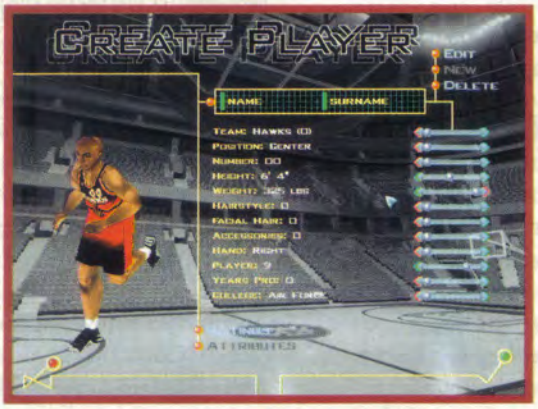
CMFOLLOW TV: Αλλη μια εναλλακτική κάμερα (για αγώνα ενός παίκτη).

CMLOGRAV: Πώς θα ήταν

NBA LIVE 98

Εχουμε ασχοληθεί και στο παρελθόν με το φοβερό basket της Electronic Arts. Ωστόσο ένα καλό παιχνίδι δεν παύει να μας απασχολεί ακόμη κι αν έχουν περάσει μερικοί μήνες από την κυκλοφορία του.

Οπως θα ξέρετε, το NBA Live σας επιτρέπει να δημιουργήσετε καινούριους παίκτες και να ορίσετε τα χαρακτηριστικά τους. Δεν σας επιτρέπει όμως να βάλετε και τις φωτογραφίες τους, ώστε να τους βλέπετε κατά την παρουσίαση των ομάδων, πριν να αρχίσει το παιχνίδι. Κάτι τέτοιο όμως είναι εφικτό και ιδού η συνταγή:



Τα υλικά

- Το NBA Live 98 στην έκδοση 1.1. Αν έχετε τη σωστή έκδοση, θα δείτε κατά το φόρτωμα του παιχνιδιού στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης να αναγράφεται "v1.1". Αν κάτι τέτοιο δεν ισχύει, τότε θα χρειαστείτε το σχετικό patch που θα βρείτε στο site της Electronic Arts (www.ea.com). Για όσους δεν έχουν πρόσβαση στο Internet, θα φροντίσουμε να υπάρχει στο επόμενο CD του "PC Master".
- Μία βάση δεδομένων που να διαβάζει αρχεία με την κατάληξη DBF. Εμείς χρησιμοποιήσαμε την dBase, αλλά υπάρχουν δεκάδες παρόμοιες εφαρμογές (Access, Paradox και άλλα).
- Το πρόγραμμα BMP maker, το οποίο βρίσκεται στο CD αυτού του μήνα, στον κατάλογο patches (εκτελέστε το bmpmak01.exe για να το αποσυμπιέσετε).

Η εκτέλεση



- Μπαίνετε στο NBA Live, φτιάχνετε έναν παίκτη και σώζετε τα rosters. Θα πρέπει να θυμάστε σε ποια θέση (slot) τα έχετε σώσει.
- Φροντίζετε η εικόνα που θα προσθέσετε στο παιχνίδι να έχει μέγεθος γύρω στα 200x300 pixels και τη σώζετε σε format bmp, δίνοντας ένα όνομα που να περιέχει μέχρι 8 γράμματα.
- Φορτώνετε την εικόνα στο BMP maker και τη σώζετε εκεί όπου εγκαταστήσατε το NBA Live, στο directory art\frontend\foregrnd\action.
- Φορτώνετε τη βάση δεδομένων και ανοίγετε με αυτήν το αρχείο players.dbf των rosters που σώσατε. Αυτό βρίσκεται στον κατάλογο saves του NBA Live, μέσα σε έναν υποκατάλογο που έχει το όνομα του slot στο οποίο το σώσατε. Αν δηλαδή σώσατε τα rosters στο slot 3, τότε θα ανοίξετε το αρχείο saves\003\players.dbf.
- Από το field "name" βρίσκετε την καταχώριση του παίκτη που δημιουργήσατε. Στη συνέχεια βρίσκετε το field "actshot" και γράφετε σε αυτό το όνομα της εικόνας που είχατε σώσει.
- Πλέον, αφού βγείτε από τη βάση δεδομένων, αρκεί να φορτώσετε, μέσα από το NBA Live τα rosters που δημιουργήσατε και να παίξετε έναν αγώνα για να δείτε με υπερηφάνεια, ύστερα από τόση δουλειά, τη φωτογραφία του παίκτη κατά την παρουσίαση των ομάδων.



Σημειώστε ότι μπορείτε να εφαρμόσετε την ίδια διαδικασία με μια μικρότερη εικόνα και το πεδίο I_port. Η εικόνα αυτή θα χρησιμοποιηθεί για το μικρό πορτρέτο του παίκτη, όπως αυτό απεικονίζεται στις επιλογές των rosters.

Στο επόμενο τεύχος, θα προχωρήσουμε σε πιο δραστικές αλλαγές στα άδυτα του NBA Live και θα σας δείξουμε πώς να φτιάχνετε τα δικά σας cyberfaces (τα πρόσωπα των αθλητών στη διάρκεια του αγώνα!), πώς να αλλάζετε τις στολές, τα γήπεδα κ.λπ.


ΓΝΩΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
IF YOU
NEED
SPEED
PRESS
ELPINA
GLOBAL
QUANTUM
INTEL
PLEXTOR
EPSON
YAMAHA
CINA ACTION
D-LINK
WESTERN-DIGITAL
DAWI
ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
Γνώμη
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24, 176 73, ΤΗΛ.: 9578721, 9524763, 9520042, FAX: 9512382

HINTS & TIPS



TOCA-TOURING CAR CHAMPIONSHIP

οι κούρσες σε περιβάλλον χαμηλής βαρύτητας.

CMTOON: Ουρανός κατευθείαν από τα κινούμενα σχέδια.

CMRAINUP: Στάλες πέφτουν πάνω στην οθόνη.

CMNOHITS: Καταργεί την αναγνώριση σύγκρουσης με τα άλλα αυτοκίνητα.

CMMICRO: Παρακολουθήστε τον αγώνα από πάνω, όπως στο Micro Machines.

CMCHUN: Οπτική γωνία Go-Kart.

CMMAYHEM: Κάνει τους άλλους οδηγούς να πηγαίνουν λες και βγήκαν από το bar.

CMHANDY: Μεγαλύτερα χέρια στην κάμερα μέσα από το αυτοκίνητο.

CMCATDOG: Στην Ελλάδα το λέμε "βρέχει καρεκλοπόδαρα".

ARMORED FIST 2

Ο πόλεμος ποτέ δεν είναι εύκολη υπόθεση, ακόμα κι αν έχεις στη διάθεσή σου το πιο προηγμένο άρμα μάχης των ΗΠΑ. Ο λόγος βέβαια για το Armored Fist II της Novalogic που έχει δυσκολέψει πολλούς φίλους των στρατιωτικών εξομοιώσεων. Για να κάνετε τα πράγματα ευκολότερα, πατήστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το πλήκτρο backspace και πληκτρολογήστε "kyle" (άνευ εισαγωγικών), για να έχετε στη διάθεσή σας όλα τα όπλα, καύσιμα και ένα αγρατσούνιστο tank.



ARMORED FIST 2

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΩΝ WINDOWS

Κατά έναν περίεργο τρόπο, υπάρχουν μερικοί άνθρωποι



ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΩΝ WINDOWS

που επιμένουν να αγνοούν όλα τα σύγχρονα παιχνίδια με τα τρομερά τεχνικά χαρακτηριστικά και προτιμούν να περνάνε την ώρα τους με τα απλοϊκά παιχνίδια που έρχονται μαζί με τα Windows 95, το Solitaire, το Freecell και το Minesweeper. Μπορεί να μην τους καταλαβαίνουμε, αλλά επειδή έχουν και αυτοί ψυχή, θα τους πούμε μερικά κόλπα για να τα βγάζουν πέρα στα δύσκολα.

Freecell: Αν πατήσετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα CTRL, SHIFT και F10, θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο διαλόγου με τις επιλογές Abort, Retry και Ignore. Για να κερδίσετε το παιχνίδι, επιλέξτε Abort και κάνετε μια οποιαδήποτε κίνηση. Αν επιλέξετε το Retry, θα έχετε το ακριβώς αντίθετο αποτέλεσμα, δηλαδή θα χάσετε όποια κίνηση κι αν κάνετε, ενώ με το Ignore εγκαταλείπετε το πλαίσιο.

Minesweeper: Ξεκινήστε ένα παιχνίδι και πατήστε ταυτόχρονα τα δύο κουμπιά του συμπαθούς τρωκτικού σας. Στη συνέχεια πατήστε το ESC και ο χρόνος θα σταματήσει. Μπορείτε πλέον με την άνεσή σας να σχεδιάσετε τις κινήσεις σας, για να φθάσετε σε αξιοζήλευτα ρεκόρ.

Solitaire: Αν έχετε επιλέξει να τραβάτε τρεις κάρτες κάθε φορά από την τράπουλα και η πασιέντσα δεν σας βγαίνει, μπορείτε να πατήσετε τα πλήκτρα CTRL, SHIFT και ALT ταυτόχρονα και να κάνετε κλικ στην τράπουλα, για να τραβήξετε ένα φύλο. Τώρα βέβαια, το γιατί να θέλετε να κλέψετε σε μια τόσο μοναχική υπόθεση όσο μια πασιέντσα μού διαφεύγει, αλλά άβυσσος η ψυχή του ανθρώπου.

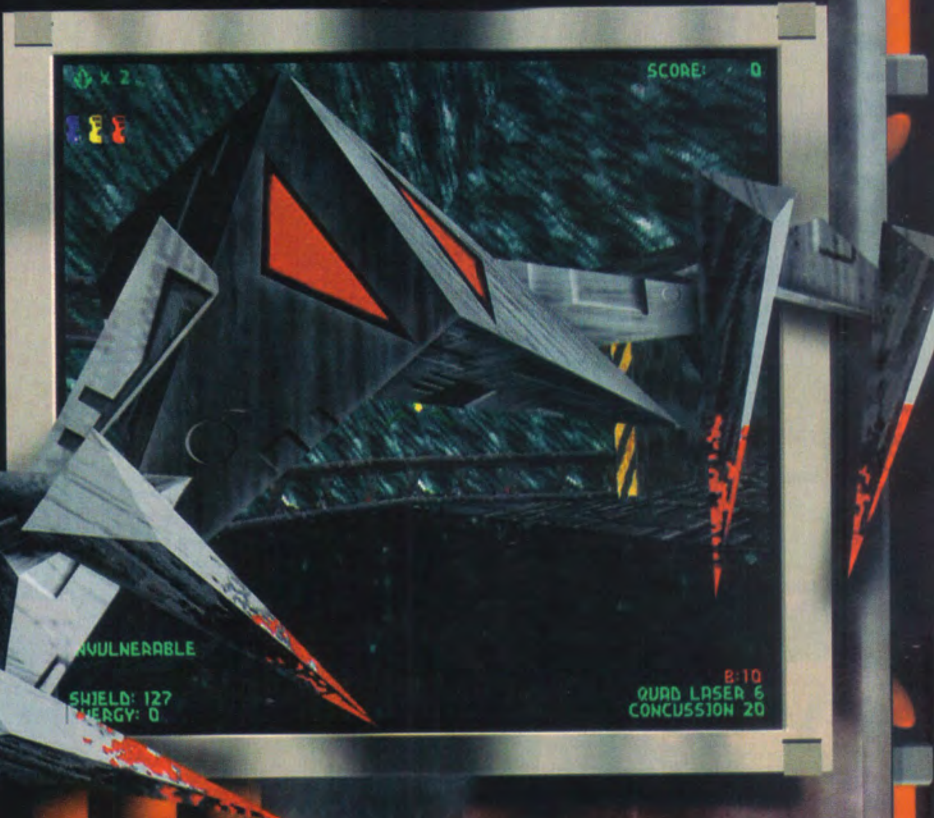
PC

VR VIRTUAL VISOR

Descent II™

by INTERPLAY

Το νούμερο 1 παγκόσμιο hit. Εισέρχεστε σε ένα πραγματικό, 3D περιβάλλον. Κινηθείτε πάνω, κινηθείτε κάτω, κινηθείτε παντού καθώς πέφτετε σε ατελείωτα τούνελ, εξολοθρεύοντας εχθρικές ορδές.





Slipstream 5000™

by Gremlin Interactive

Ανταγωνιστείτε σαν ένας από τους 10 διαφορετικούς χαρακτήρες, με το μοναδικό σκάφος slipstream, ο καθένας με τα δικά του όπλα και στύλ πλοήγησης.



Whiplash™

by Interplay

Καθήστε, προσδεθείτε και ετοιμαστείτε για ένα εξοντωτικό αγώνα μέχρι θανάτου.



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:

MD ENTERTAINMENT

M.D. ENTERTAINMENT
ΤΗΛ: 2405379
FAX: 2405378
ΚΙΝ: 094 - 553472

ΟΛΟΓΡΑΜΜΑ (Προσαρμογή)

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ QUAKE 2
ΜΕΡΟΣ Γ'

Πιστοί στο ραντεβού μας, παρουσιάζουμε το τρίτο μέρος των χαρτών του Quake 2. Αυτήν τη φορά θα δούμε μαζί τους χάρτες των επιπέδων 4 και 5.

Του Βαγγέλη Παλάντζα

MISSION 4
STAGE 1: MINE ENTRANCE

Περάστε την είσοδο των ορυχείων.

STAGE 2: UPPER MINES

Ενεργοποιήστε τους αεραγωγούς.

STAGE 3: BOREHOLE

Ενεργοποιήστε τα μηχανήματα που θα σας δώσουν πρόσβαση στην περιοχή γεωτρήσεων.

STAGE 4: DRILLING AREA/BOREHOLE/ DRILLING AREA

Ανοίξτε την είσοδο προς το εργοστάσιο.

STAGE 5: LOWER MINES/DRILLING AREA

Ενεργοποιήστε τον ανελκυστήρα προς το εργοστάσιο.

MISSION 5
STAGE 1: RECEIVING AREA

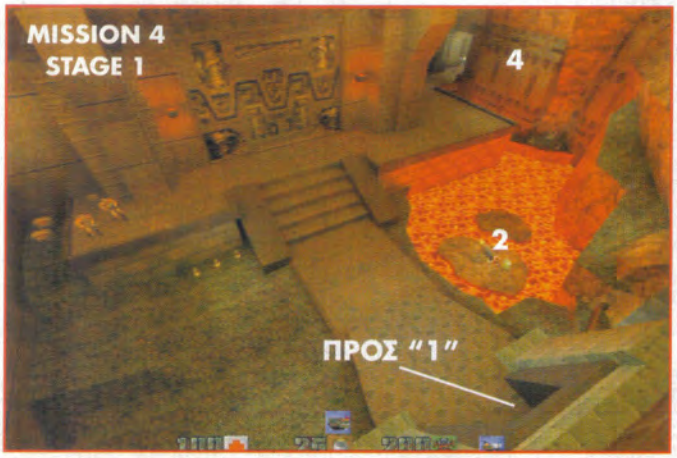
Βρείτε την είσοδο προς τη μονάδα επεξεργασίας.

STAGE 2: PROCESSING PLANT

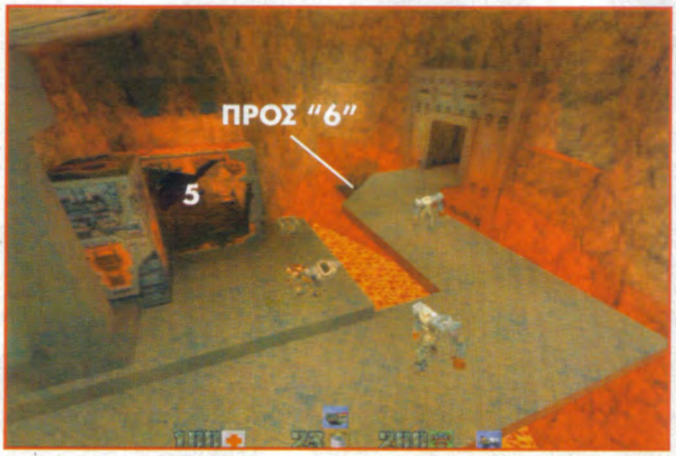
Κλείστε και τις 5 μηχανές στη μονάδα επεξεργασίας.

STAGE 3: RECEIVING CENTER

Βρείτε την είσοδο στο Σταθμό Ενέργειας.



1 Από την είσοδο 1, πάρτε το Hyperblaster 2 και συνεχίστε στην είσοδο 4.



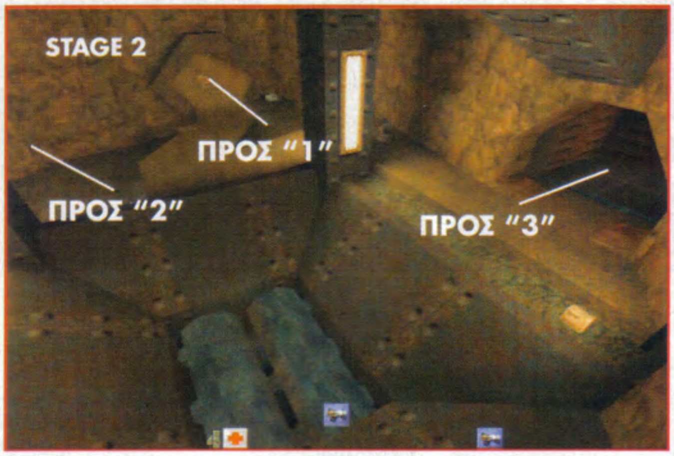
2 Χτυπώντας τον τοίχο παίρνετε το Rocket Launcher 5 και συνεχίζετε στο πρεβάζι 6.



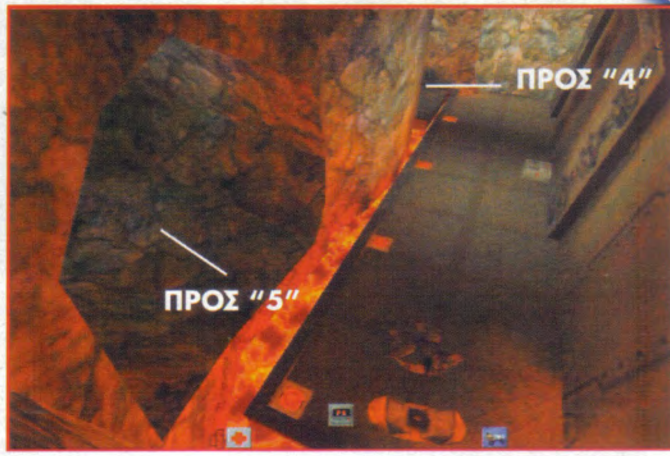
3 Ανεβείτε τη σκάλα 7 και ανοίξτε τη σκαλιστή πόρτα 8.



4 Πάρτε το Grenade Launcher 9 και πηγαίνετε προς την είσοδο των ορυχείων 10.



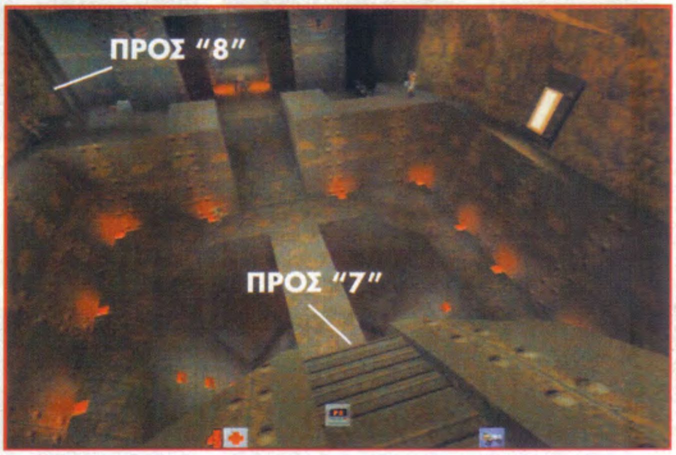
5 Από την είσοδο 1 πάρτε το Rocket Launcher 2 και μετά ανεβείτε στον ανελκυστήρα 3.



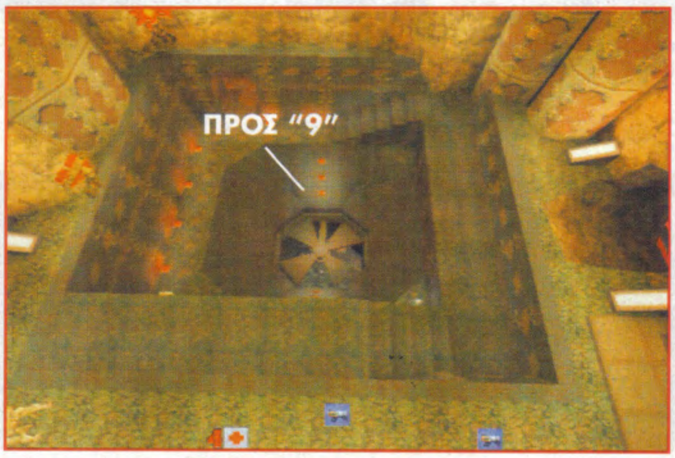
6 Μπείτε στο τούνελ 4 και στη συνέχεια πάρτε το Rocket Launcher 5.



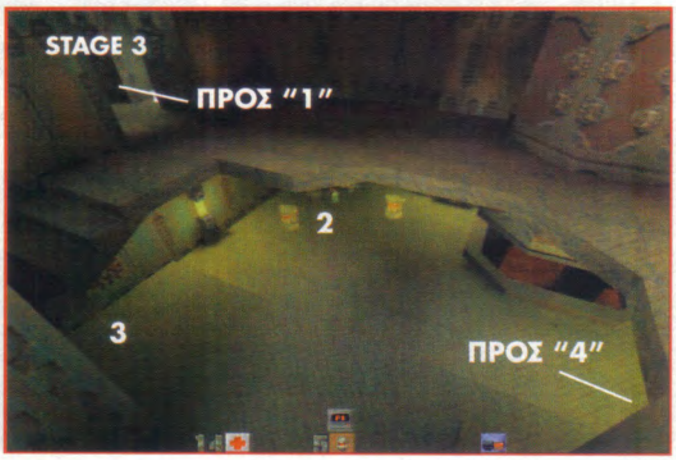
7 Πατήστε το διακόπτη στο έδαφος 6 και σκοτώστε τον Gladiator.



8 Πατήστε το διακόπτη 7 για τον εξαερισμό και συνεχίστε στο διακόπτη 8.



9 Μπείτε στην είσοδο 9 που οδηγεί στην έξοδο προς το Borehole.



10 Πάρτε το Grenade Launcher κοντά στην είσοδο 1, τα Hyperblaster, Rockets 2, 3 και συνεχίστε στην πόρτα 4.



11 Πάρτε το Quad 5 και συνεχίστε στους σωλήνες μέχρι να βρείτε τον ανελκυστήρα 6.



12 Πατήστε τους διακόπτες 7 για να ξεκινήσει η γεώτρηση. Βρείτε τη μυστική είσοδο 8.



13 Ανεβείτε στην πλατφόρμα 9 και οδηγηθείτε στην έξοδο.



14 Από την είσοδο 1 πατήστε το διακόπτη 2 και ακολουθήστε το διάδρομο προς την έξοδο 3.



15 Επιστρέψτε στο Borehole 3.



16 Μόλις επιστρέψετε, πατήστε το διακόπτη 10 για να κατεβάσετε τη γέφυρα.



17 Μόλις φθάσετε στην είσοδο 4, κατευθυνθείτε προς το τρυπάνι 5.



18 Πατήστε το διακόπτη 5 και ανοίξτε τρύπα με το γεωτρύπανο.



19 Από την είσοδο 1 πατήστε το διακόπτη 2 και δώστε κίνηση στις αλυσίδες.



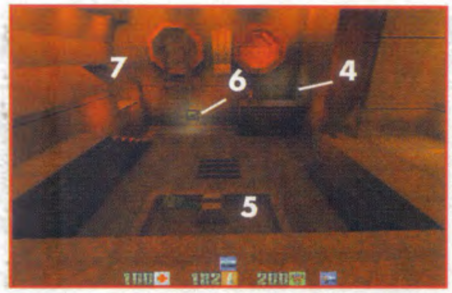
20 Βγείτε από το νερό 3 και πίσω από το μεγάλο laser πατήστε το διακόπτη 4.



21 Στο τέλος του διαδρόμου ανεβείτε τον ανελκυστήρα 5 και πηγαίνετε στην Drilling Area.



22 Από την είσοδο 1, ακολουθήστε τη δεξιά δίοδο 2 και γυρίστε πίσω (3), αφού κατεβάσετε τη γέφυρα.



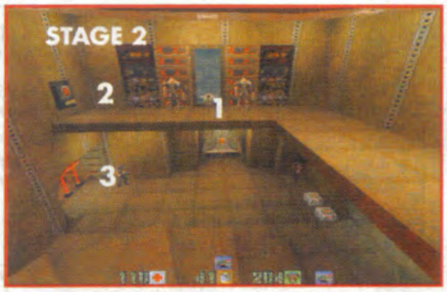
23 Πατήστε το διακόπτη 4 και μετά τον 5 και τον 6 και ανεβείτε στον ανελκυστήρα 7.



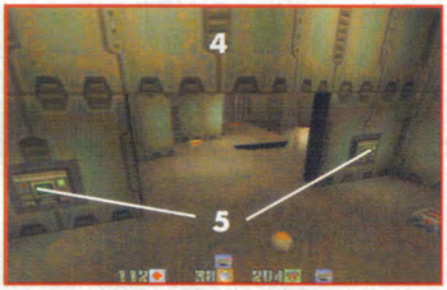
24 Πατήστε το διακόπτη 8 και πάρτε την πανοπλία 9.



25 Από τον ανελκυστήρα 10 πάρτε το Quad 11 και συνεχίστε προς τη μονάδα επεξεργασίας.



26 Από την είσοδο 1, πατήστε το διακόπτη 2 και ακολουθήστε τη δίοδο προς το νέο άνοιγμα 3.



27 Ανεβείτε στους ανελκυστήρες 4 και πατήστε τους διακόπτες 5 για να ανοίξετε τις πόρτες.



28 Πυροβολήστε τα τζάμια 6 και πάρτε τα rockets 7.



29 Πατήστε το διακόπτη 8 για να απενεργοποιήσετε τη Βιολογική Μηχανή Αφομοίωσης και ανεβείτε επάνω (9).



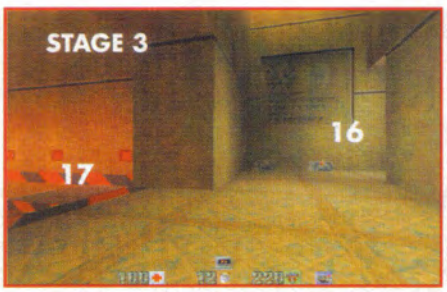
30 Ακολουθήστε το πέρασμα 10 και πατήστε το διακόπτη 11, βρείτε τη μυστική είσοδο και πάρτε τον ανελκυστήρα 12.



31 Πατήστε το διακόπτη 13 απενεργοποιώντας το Θάλαμο Ιόντων.



32 Φθάστε στο διακόπτη 15 από τη δίοδο 14 που ανοίξατε μόλις πριν.



33 Από την είσοδο 16 πηδήξτε στην κοντινότερη πλατφόρμα 17 και περιμένετε για την επόμενη.



34 Πατήστε το διακόπτη 18 και, αφού μαζέψετε τα bonus, βγείτε από την έξοδο 19.



INFOWORLD
COMPUTERS • SOFTWARE • VIDEO GAMES
ΣΤΟΝ ΡΥΘΜΟ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ...
3 ΧΡΟΝΙΑ INFO PC ΕΓΓΥΗΣΗ
INFO PCs
CPU PENTIUM, MMX 133 - 233
PENTIUM II 233 - 333 Mhz
με κεντρική μνήμη 16 - 512 MB
υποβοηθούμενη από
256 KB - 1MB CACHE MEMORY,
STANDARD FDD,
HD 1,28 - 8,5 GB,
CD ROM 16X - 32X
MONITOR έγχρωμο, χαμηλής ακτινοβολίας, ψηφιακό, 14" - 21"
OPTIONAL MODEM 33600 - 56K
...από 159.900
CPU INTEL MMX 166 .... 35.900
CD ROM 24 X SPEED ....από 19.900
MOTHERBOARDS ....από 24.900
PENTIUM - TX
SOUND CARDS 16BIT ....από 5.900
MODEMS 33600 ....από 13.900
PRINTERS INKJET ....από 41.900
SCANERS A4 COLOR ....από 31.900
MONITORS 15"..........................από 55.900
COLOR DIGITAL PREVIEW
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
Αποκτήστε το computer - κονσόλα που ονειρεύεστε με ανταλλαγή του παλιού σας μηχανήματος χωρίς προκαταβολή και όσες δόσεις θέλετε !!!
ΑΝΑΒΑΘΜΗΣΕΙΣ - SERVICE - ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ
CONSOLES
PLAY STATION.......49.900
SATURN 49.900
NINTENDO 64 ....49.900
VIDEO GAMES .... από 3.900
AMIGA
INFO HOTs
CREATIVE VOODOO II 8MB GRAPHIC ACCEL. 74.900
MONITOR PHILIPS BRILLIANCE 105A 104.900
HEWLETT PACKARD DESKJET LASERJET - SCANJET .... ???
INFO WORLD HOTs
ΤΡΕΙΣ ΜΗΝΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ GROOVYNET
MODEM 33600 & ΜΟΥΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 29.900
Επισκεφθείτε το νέο μας κατάστημα στο Γαλάτσι, Βεΐκου 62 - 64 Τηλ. 26 36 815 - 16
ΜΕΤΣΟΒΟΥ 26, ΕΞΑΡΧΕΙΑ
ΤΗΛ.: 82 54 726 - 82 10 712 FAX: 82 36 141
ΒΕΪΚΟΥ 62 - 64, ΓΑΛΑΤΣΙ
ΤΗΛ.: 21 36 815 - 16 ΤΗΛ. & FAX: 21 38 228
www.conpulink.gr/ infoworld
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ
VISA
MasterCard
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΤΟ Φ.Π.Α.
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ SIMPLY LINE ADV. ΤΗΛ.: 82 52 342 - 82 52 344

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Καλά, τι μήνας ήταν αυτός που πέρασε; Μακριά από μένα άλλος ένας τέτοιος Μάρτης. Σημειώστε, παρακαλώ, τι μου έτυχε μέσα σε είκοσι μέρες... Η μητέρα μου με βαριά πνευμονία για δέκα μέρες στο νοσοκομείο κι εγώ κοντά της να κάνω τη νυχτερινή βάρδια. Ο υπολογιστής μου επτά μέρες εκτός λειτουργίας εξαιτίας βλάβης στο τροφοδοτικό του. Η μηχανή μου χωρίς ντίζα αποσυμπιεστή για τέσσερις μέρες και το πόδι μου παραλίγο σπασμένο στην προσπάθειά μου να πατήσω τη μανιβέλα μίας 600άρας μονοκύλινδρης μηχανής. Με τη διακοπή δε του ρεύματος, τη μοιραία Πέμπτη, "κτύπησε" ο ένας σκληρός μου, ο Seagate, και γέμισε bad sectors - φυσικά, πήγε αμέσως για αλλαγή, καθώς είναι μόλις έξι μηνών. Καλά, μήπως τα "έφτιαξα" με την ΑΤΥΧΙΑ;

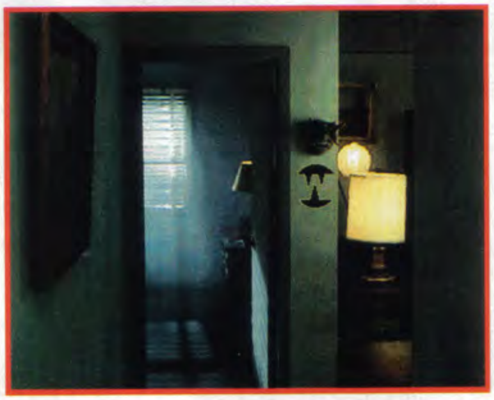
Ας περάσουμε όμως στα δικά μας, καθώς έχει μαζευτεί άφθονο υλικό από διάφορα παιχνίδια.



PHANTASMAGORIA'S 2 EASTER EGGS

Στο τεύχος 90 (Δεκέμβριος '97) είχα παρουσιάσει τα Easter Eggs του Phantasmagoria 2. Οπως θα θυμάστε, από το τελικό σκορ έλειπαν 6 πόντοι. Τελικά, βρήκα τι συνέβαινε και το μυστήριο λύθηκε. Εχουμε λοιπόν:

1. Αρκετοί ισχυρίζονταν ότι βάζοντας τον κέρσορα πάνω στη μάσκα του διαδρόμου στο διαμέρισμά σου και πληκτρολογώντας "burP" παίρνεις επιπλέον 3 πόντους... Εγώ το δοκίμαζα και δεν μου έβγαινε... Τι συνέβαινε; Για να γράψω το κεφαλαίο P στο τέλος της λέξης burP πατούσα το πλήκτρο CAPSLOCK και το γράμμα P (από συνήθεια, καθώς με αυτό τον τρόπο "βγάζω" τα κεφαλαία). Ετσι έβγαινε το κεφαλαίο P. Στο παιχνίδι, όμως, αυτό ΔΕΝ πιάνει. Για να το δεχτεί και να μετρήσει ως easter egg πρέπει να κρατήσεις πατημένο το πλήκτρο SHIFT και να πατήσεις το γράμμα P. Μόνο έτσι γίνεται αποδεκτό από το παιχνίδι και παίρνεις τους επιπλέον 3 πόντους.



2. Στο τέλος της πρώτης πράξης κάθεσαι με την Jocilyn στο σαλόνι του διαμερίσματός σου. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο ALT, κίνησε τον κέρσορα πάνω-κάτω στο στήθος της, χωρίς όμως να κάνεις κλικ. Επειτα από λίγο θα ακούσεις έναν χαρακτηριστικό ήχο. Στο σημείο αυτό εγώ σταματούσα και έπαιρνα μόνο 3 πόντους... Αν όμως συνεχίσεις μέχρι να ακούσεις τη λέξη "fresh" και ένα "honk-honk" συνδυασμένο με ένα γέλιο, τότε παίρνεις 6 πόντους (αντί για τους 3 που έπαιρνα εγώ)... Ετσι, αυτοί οι επιπλέον 3 + 3 δίνουν τους 6 πόντους που μου έλειπαν για να σημειώσω το τέλειο σκορ των 480. Δοκιμάστε το. Αξίζει τον κόπο.



ΠΙΝΑΚΑΣ 1

Class	Strength	Magic	Dexterity	Vitality	Life	Mana	Effect of Level
Warrior	30	10	20	25	70	10	+2 life, +1 mana
Rogue	20	15	30	20	45	22	+2 life, +2 mana
Sorcerer	15	35	15	20	30	70	+1 life, +2 mana
Monk	25	15	25	20	45	22	+2 life, +2 mana
Bard	20	20	25	20	45	35	+2 life, +2 mana
Barbarian	40	0	20	25	700	+2	life, +0 mana

HELLFIRE

Στο προηγούμενο τεύχος δεν πρόλαβα να πετύχω οι χαρακτήρες μου να έχουν

ΠΙΝΑΚΑΣ 2

Class	Max Strength	Max Magic	Max Dexterity	Max Vitality	Max Life	Max Mana
Warrior	250	50	60	100	316	98
Rogue	55	70	250	80	201	173
Sorcerer	45	250	85	80	138	596
Monk	150	80	150	80	201	183
Bard	120	120	120	100	221	231
Barbarian	255	0	55	150	416	0

maximum χαρακτηριστικά. Στο CD όμως που συνοδεύει το περιοδικό, στο directory Patches\Hellfire θα βρείτε και τους έξι χαρακτήρες του παιχνιδιού με τα χαρακτηριστικά τους "χρυσά", δηλαδή στο maximum. Θα τους απολαύσετε τόσο δυνατούς όσο (σχεδόν) μπορούν να φθάσουν.

Για να έχετε μια πιο σφαιρική εικόνα της πορείας των χαρακτήρων στο παιχνίδι παραθέτω τρεις πίνακες που παρουσιάζουν την ΠΛΗΡΗ εξέλιξή τους. Προσέξτε ιδιαίτερα τον πίνακα με τα maximum χαρακτηριστικά, γιατί με βάση αυτόν θα υπολογίσετε πού πρέπει να βάζετε τους πόντους που παίρνετε κερδίζοντας ένα επίπεδο.

STARTING ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ

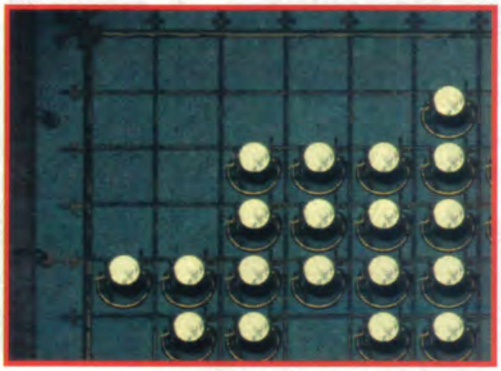
Κάθε character class έχει τις δικές της "αρχικές αξίες" όσον αφορά στα basic στατιστικά. Στον πίνακα1 βλέπετε αυτές τις "αξίες", καθώς επίσης τα στατιστικά που αυξάνουν (και κατά πόσο) όταν κερδίζεις ένα επίπεδο.

MAXIMUM ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ

Οταν κάποιο από τα χαρακτηριστικά σου γίνει "χρυσό", τότε έχει φθάσει στην ανώτατη δυνατή αξία/τιμή. Από εδώ και πέρα μπορεί να αυξηθεί μόνο αν ο χαρακτήρας σου φορέσει ειδικά αντικείμενα (δαχτυλίδια, όπλα, πανοπλίες κ.λπ.). Ο πίνακας 2 δείχνει τις ανώτατες τιμές που μπορείς να έχεις μετρώντας με το χαρακτήρα σου γυμνό! Σημειωτέον ότι, όταν φθάσεις στο 50ό επίπεδο, σταματάς να κερδίζεις αυτόματα Life ή Mana.

Ο πίνακας 3 δείχνει τα maximum χαρακτηριστικά που μπορούν να φθάσουν οι χαρακτήρες φορώντας ΟΛΑ αυτά τα αντικείμενα που δίνουν τις maximum τιμές. Οπου βλέπετε δύο τιμές η πρώτη αφορά στο Diablo και η δεύτερη στο Hellfire. Η διαφορά οφείλεται στα τέσσερα ειδικά νέα αντικείμενα που υπάρχουν μόνο στο Hellfire.





DARK EARTH

Στο review του παιχνιδιού που έγινε στο τεύχος 92 παρουσίαζα μία λύση που σου επέτρεπε να κερδίσεις το περίφημο παιχνίδι "Yong", το οποίο έπρεπε να παίξεις με τον Armal και απαιτούσε 30 κινήσεις.

Μολονότι δεν σημειώθηκε κάποιο ιδιαίτερο σχόλιο, επανέρχομαι δριμύτερος.

Υπάρχει, λοιπόν, η δυνατότητα να τελειώσεις το παιχνίδι με ΜΟΝΟ δώδεκα κινήσεις. Απίστευτο κι όμως αληθινό.

Η λύση είναι η εξής: Φανταστείτε μια σκακιέρα η αρίθμηση της οποίας είναι στην οριζόντιο από το A, στην κάτω αριστερή γωνία, μέχρι το H, στην κάτω δεξιά, και από το 1, που είναι η κάτω αριστερή γωνία, μέχρι το 8, που είναι η επάνω αριστερή. Οι κινήσεις που πρέπει να κάνεις είναι:

F3, C6, C4, F2, F5, F7, H5, E1, A4, A2, H6, C2, δηλαδή δώδεκα συνολικά.

Τέλειο!

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να σημειώνετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια.

Προσπαθείτε να περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

ΠΙΝΑΚΑΣ 3

Class	Max Strength	Max Magic	Max Dexterity	Max Vitality	Max Life	Max Mana
Warrior	415/475	225/285	225/285	265/325	796/916	538/538
Rogue	220/280	245/305	415/475	245/305	681/741	690/690
Sorcerer	210/270	425/485	250/310	245/305	618/618	1196/1196
Monk	375	315	375	305	741	700
Bard	345	370	345	325	766	853
Barbarian	480	235	280	375	1076	440

THE SOULFORGE



Η μύηση του Raistlin στη μαγεία! Από τη Margaret Weis -δημοφιλή συγγραφέα κλασικών μυθιστορημάτων Dragonlance- μας έρχεται η ιστορία της ενηλικίωσης και της μύησης στη μαγεία του Raistlin, του πιο δημοφιλούς ήρωα του έπους. Το Soulforge είναι το χρονικό της δοκιμασίας που μεταμόρφωσε τον Raistlin στον μεγαλύτερο μάγο του Ansalon.

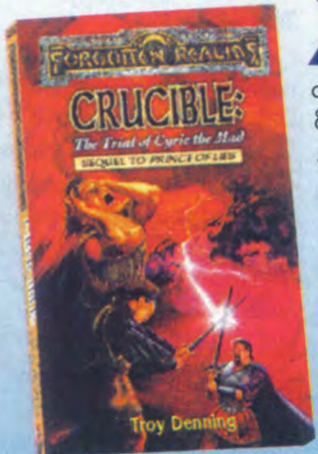
Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο για το Dragonlance/Τιμή 7.680 δρχ.

CHRONOPIA



Κυκλοφόρησε στα ελληνικά το νέο παιχνίδι με μεταλλικές μινιατούρες που κινείται στο χώρο της ηρωικής φαντασίας. Ηδη έχουν έρθει οι πρώτες από τις πολύ εντυπωσιακές φιγούρες που απαρτίζουν τους στρατούς των Elves, Orcs, Dwarves, Humans και των υπηρετών του Σκότους.

CRUCIBLE: THE TRIAL OF CYRIC THE MAD



Σε αυτήν τη συνέχεια του παλαιότερου Prince of Lies, ο Cyric, ένας από τους πιο νέους και ισχυρούς θεούς στο Πάνθεον των Forgotten Realms, τρελαίνεται ανεξήγητα!

Η καταστρεπτική δραστηριότητά του αναγκάζει τους μεγαλύτερους θεούς να παρέμβουν για να τον ξαναφέρουν στα λογικά του. Δεύτερη συνέχεια της τριλογίας Avatar/Νουβέλα για τα Forgotten Realms γραμμένη από τον Troy Denning/Τιμή 2.250 δρχ.

HELLGATE KEEP

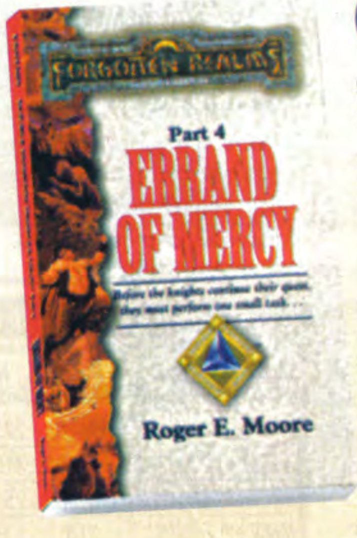


Βαθιά κάτω από τα χαλάσματα ενός πάλαι ποτέ περήφανου οχυρού βρίσκονται θαμμένοι θησαυροί, κίνδυνοι, καθώς και μια πόλη που οδηγεί στους κατώτερους πλανήτες!

Το Hellgate Keep επιφυλάσσει σκοτεινά μυστικά και απέραντα πλούτη για όσους έχουν το θάρρος να το διαβούν. Μη φανταστείτε όμως ότι οι θησαυροί αυτοί είναι εύκολο να αποκτηθούν από τον καθένα, καθώς μια λανθασμένη κίνηση θα μπορούσε να ελευθερώσει το μεγαλύτερο κακό που γνώρισε ποτέ ο Βορράς.

Περιπέτεια των Forgotten Realms της σειράς Dungeon Crawl/Για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 3.200 δρχ.

ERRAND OF MERCY



Οι Paladins που στάλθηκαν από τον άρχοντα Piergreim φθάνουν, επιτέλους, στο Βασίλειο της Ακρας Ανατολής και το βρίσκουν πολιορκημένο από απειλητικούς κακούς.

Οι πολεμιστές θα γίνουν δεκτοί από το Βασιλιά, ο οποίος υπόσχεται να τους βοηθήσει στην αποστολή τους μόνον αφού αυτοί πρώτα κάνουν την εξυπηρέτηση που τους ζητά.

Σειρά Double Diamond Triangle Saga, 4ο βιβλίο/Τιμή 640 δρχ.



SERVANTS OF DARKNESS

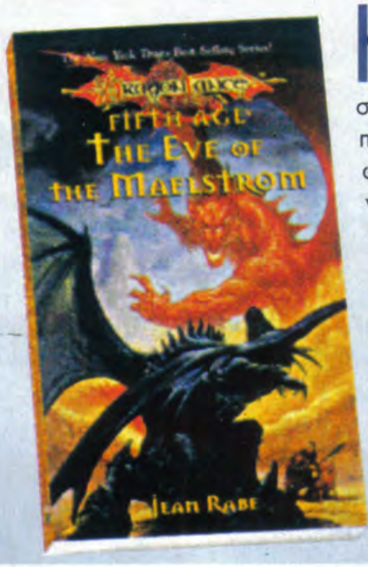


Οι ήρωες βρίσκονται μπλεγμένοι σε ένα μεγάλο κυνήγι μαγισσών, όταν τόσο ο υπερβολικός ζήλος του κληρικού που έρχεται σε επαφή με τους ιεροεξεταστές όσο και αυτός των μαγισσών που διώκει συμβάλλουν στο να απλωθεί ένα απέραντο σκοτάδι στη χώρα.

Οι ήρωές μας πρέπει να βρουν λύσεις, να αποφύγουν παγίδες και των δύο πλευρών και να γλιτώσουν τους τυχόν αθώους από τη φρενίτιδα του όχλου.

Περιπέτεια του Ravenloft/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 4.480 δρχ.

THE EYE OF THE MAELSTROM



Η πρώτη επική τριλογία του Fifth Age -η εκστρατεία ενάντια στους μεγάλους δράκους που βασανίζουν το Krynn- φθάνει στο τέλος της με νίκες και θαρραλέες θυσίες, τη γέννηση εκπληκτικών νέων ηρώων αλλά και την αναγέννηση άλλων αγαπημένων των κλασικών μυθιστορημάτων του Dragonlance.

Νουβέλα για το 5th Age/Σειρά Dragons of a New Age, 3ος τόμος/Τιμή 2.250 δρχ.

MOONLIGHT MADNESS



Η κατάρα της λυκανθρωπίας κτυπά και μια ομάδα γενναίων ηρώων πρέπει να προλάβει την πανσέληνο και να βρει τη θεραπεία.

Τα εμπόδια που θα συναντήσουν σε αυτή την αποστολή -μεταξύ άλλων- περιλαμβάνουν ορδές οργισμένων χωρικών, έναν paladin και μια ομάδα αποκρουστικών pixies.

Διασκεδάστε με αυτή την κλασική περιπέτεια παρμένη από τα αρχεία του RPG A Network.

Περιπέτεια του AD&D γραμμένη από τους Skip και Penny Williams/Για όλους τους παίκτες του AD&D/Τιμή 3.840 δρχ.

WIZARD'S SPELL COMPENDIUM VOL. III



Έρχεται να συνεχίσει τη μνημειώδη συλλογή των επίσημων spells μάγου του παιχνιδιού AD&D.

Πηγές της συλλογής αυτής είναι τα Player's Handbook, Tome of Magic, Complete Wizard's HB, Dragon Magazine, Polyhedron καθώς και ένας μεγάλος αριθμός άλλων βοηθημάτων του AD&D, περιπέτειες κ.λπ. Accessories για το AD&D/Για έμπειρους έως πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 8.000 δρχ.

ΝΕΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ

Από αυτόν το μήνα η σειρά του Magic: The Gathering διατίθεται και από τα ακόλουθα καταστήματα:

Compendium: Νίκης 28, Σύνταγμα, τηλ.: 3221248
Παράλληλο: Κων/νου Παλαιολόγου 22, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9337888
CD Corner : Στουρνάρη 27 & Μπόταση, Αθήνα, τηλ.: 3825024

5 ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΑΠΟ ΤΗ FIVE RINGS PUBLISHING

Το πρώτο εξάμηνο του 1998 θα κυκλοφορήσουν από την εταιρία Five Rings Publishing (αγορασμένη και αυτή από τη Wizards of the Coast) πέντε παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες, τα οποία απευθύνονται κυρίως σε έμπειρους παίκτες και απαιτούν γρήγορη σκέψη και στρατηγική. Μια πρώτη ματιά σε αυτά και θα επανέλθουμε όταν κυκλοφορήσουν.

Του Μίλτου Κύρκου



LEGEND OF THE FIVE RINGS

Μια χώρα γνωστή ως η Σμαραγδένια Αυτοκρατορία. Μια εποχή συγκρούσεων και εμφύλιων πολέμων, κατά την οποία οι ήρωες πολεμούν σε επικές μάχες ενάντια σε πανίσχυρους αντιπάλους.

Ανακαλύψτε μια πανέμορφη ιστορία βασισμένη στα έργα του Μουσάσι και του Σαν Τζου, με στοιχεία της μυθολογίας της Κίνας, της Ιαπωνίας και της Κορέας και έναν από τους πιο λεπτομερείς κόσμους των φανταστικών παιχνιδιών. Εναν κόσμο στον οποίο ζουν πανίσχυροι Σαμουράι που προτιμούν το θάνατο από την ατίμωση και θυσιάζονται για την οικογένεια ή τη φατρία τους, αλλά και μυστηριώδεις Νίντζα που χτυπούν πάντα στο σκοτάδι. Στοιχειά της φύσης ενσαρκώνονται σε πλάσματα, μοναχοί ψάχνουν το νόημα σε χαμένες στο χρόνο διδαχές και φοβερά Ονι, πνεύματα που έρχονται από τα όνειρα, στοιχειώνουν τη ζωή των ανθρώπων. Αρχαίες προφητείες, όρκοι αίματος, σπαθιά που βγάζουν σπίθες και ένας σκοτεινός θεός ταγμένος στην εκδίκηση.



LEGEND OF THE BURNING SANDS

Ενας ζεστός, πνιγηρός αέρας φυσά από τις χώρες πέρα από τη Σμαραγδένια Αυτοκρατορία του Rogukan. Κυκλοφορούν ψίθυροι για χαμένες πολιτείες με αμύθητους θησαυρούς, νομαδικές φυλές που καβαλούν γιγάντια γεράκια, αθάνατους μάγους χωρίς καρδιά και έναν μυστήριο δυνάστη που κυβερνά με "σιδερένιο" χέρι. Σε κάποιους φαίνεται σαν χώρα γεμάτη περιπέτεια, σε άλλους σαν ένας βαρβαρικός τόπος ξένος προς κάθε έννοια τιμής. Σε αυτούς που διαβάζουν τα βιβλία της ιστορίας είναι η χώρα που παραλίγο να εξαφανίσει τη φατρία των Περιπλανώμενων, οι οποίοι άφησαν πολλούς γενναίους Σαμουράι να τους φάνε τα όρνεα στην καυτή έρημο. Ενα μέρος που έχει μείνει στη μνήμη ως η Γη του Τρόμου, εκεί όπου και ο πιο ριψοκίνδυνος αξιωματικός του ιππικού θα προτιμούσε να μη βρεθεί ποτέ.

DUNE

Arrakis: Ερημος πλανήτης. Η μοναδική πηγή για ένα σπάνιο φαρμακευτικό εκχύλισμα που λέγεται spice. Μεταξύ των άλλων ιδιοτήτων του, το spice προσφέρει πολλά, πολλά χρόνια ζωής στους χρήστες του. Αν η ροή του spice σταματήσει, τα μάτια του Σύμπαντος θα στραφούν στον Arrakis.

Το Dune, ένα από τα πιο γνωστά έργα επιστημονικής φαντασίας, φθάνει και στα παιχνίδια με κάρτες με την κυκλοφορία του Eye of the Storm. Μέσα σε ένα πλούσιο σκηνικό γεμάτο οικονομικές διαμάχες

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC (THE GATHERING)

26 Απριλίου 1998
στο "Καλλιδρόμιο", Καλλιδρομίου 71

Οπως κάθε χρόνο έτσι και φέτος θα διεξαχθεί τον Απρίλιο το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic. Τα προκριματικά θα γίνουν στην Αθήνα, τη Θεσσαλονίκη, το Ηράκλειο, τα Χανιά και το Βόλο μεταξύ 10-12 Απριλίου και τα τελικά με τη συμμετοχή 32 παικτών στις 26 Απριλίου. Τα πρώτα βραβεία είναι δύο δωρεάν εισιτήρια για τις Βρυξέλλες όπου θα διεξαχθεί το Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα.
Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με την Κάισσα (τηλ.: 3606488).

και πολιτική ίντριγκα, ο παίκτης παίζει το ρόλο ενός ευγενούς από κάποιον κατώτερο οίκο, ο οποίος προσπαθεί να εξασφαλίσει την εισδοχή του στο Υψηλό Συμβούλιο, την ανώτατη αρχή μέσα στην Αυτοκρατορία, υπό την προεδρία του ίδιου του Αυτοκράτορα Padishah. Με την εισδοχή σε αυτό ο παίκτης -εκτός των άλλων- εξασφαλίζει και μια κληρονομική απαίτηση στο θρόνο! Για να το πετύχει, φυσικά, θα έρθει σε συμμαχία και σύγκρουση με κάποιον από τους μεγάλους οίκους του Arrakis.

Στο Dune οι παίκτες αποκτούν τις βασικές κάρτες ανάλογα με τον οίκο που θα ακολουθήσουν και μετά προσθέτουν άλλες ισχυρές κάρτες από booster packs. Το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί πολύ καλά ακόμη και με δύο αρχικά σετ από κάρτες, μια και δεν απαιτεί πολλούς χαρακτήρες για να αναπτυχθεί πλήρως. Επιπλέον κάποια στοιχεία όπως η μεταβαλλόμενη σειρά του παιχνιδιού και η αγορά του spice δίνουν μια διάσταση που λείπει από πολλά παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες. Οι σχεδιαστές έχουν καταφέρει να κρατήσουν ζωντανή την ατμόσφαιρα του Dune χρησιμοποιώντας ακόμη και ένα σκληρό πλέγμα κανόνων για τις σχέσεις μεταξύ των οίκων που επιβάλλει σκέψη και συμμόρφωση στα πρότυπα των βιβλίων, άρα συμβάλλει στη διατήρηση του πνεύματός τους.

RAGE

Ο κόσμος δεν είναι όπως φαίνεται. Μας περικυκλώνουν οι κρυμμένοι φόβοι των ονείρων μας. Οι αρχέγονες μνήμες κυνηγών που φτιάχτηκαν από τη Γαία, τη μάνα-Γη για να αντισταθεί στην επίθεση του Wyrm, της δύναμης του Χάους και της Σήψης. Κυνηγοί μισοί άνθρωποι και μισοί κτήνη! Το όνομά τους προκαλεί ακόμα και σήμερα τον τρόμο... Είναι οι Λυκάνθρωποι, οι Garou!

Τώρα έχουμε φθάσει στο τέλος της τελευταίας Εποχής, στην Αποκάλυψη. Το Wyrm έχει θεριέψει καθώς η ανθρωπότητα λεηλατεί και καταστρέφει και τις τελευταίες γωνιές της φύσης. Οι Garou έχουν αποτύχει στην αποστολή τους, στη διαφύλαξη της ισορροπίας, και σύντομα ο πλανήτης θα πεθάνει.



Εχει χαθεί λοιπόν κάθε ελπίδα; Στην έρημο της Νεβάδα, μακριά από τα πολύχρωμα φώτα και το χρήμα του Las Vegas, αυξάνει η δύναμη ενός πανάρχαιου εχθρού. Στην ίδια την πόλη ένα νέο, θεόρατο συγκρότημα ανοίγει τις πόρτες του στο κοινό και κανείς δεν μπορεί να συνδυάσει αυτά τα δύο. Φήμες κυκλοφορούν για κυβερνητικά πειράματα και μυστικά στην περιοχή 51, βαθιά μέσα στα φαράγγια των βουνών. Κάτι σκοτεινό κυκλοφορεί στα σοκάκια της πόλης και θρέφεται από το αίμα των φτωχών και αστέγων.



Στο παιχνίδι κάθε παίκτης προσπαθεί να κυριαρχήσει



στην πόλη, να εφαρμόσει τα σχέδιά του, να εξοντώσει κάθε πλάσμα που μπαίνει στο δρόμο του. Η δύναμη της Gaia τρέχει στις φλέβες του, μαζί με την αρχέγονη τρέλα των Garou που τους κάνει να μοιάζουν με ηφαίστεια και ανεμοστρόβιλους, να είναι εκρηκτικοί και απρόβλεπτοι σαν τα φυσικά φαινόμενα. Το παιχνίδι ολόκληρο είναι μια συνεχής σύγκρουση και λαχτάρα, μια μάχη για ολική κυριαρχία!

DOOMTOWN

Επιτέλους! Ενα παιχνίδι για την Αγρια Δύση, για όσους από εμάς αγαπάμε τον ήχο από τα σαρανταπεντάρια και τις κραυγές των Ινδιάνων. Μαζί όμως έρχονται και σκληρές συμμορίες, τρελοί επιστήμονες, άγριοι σαμάνοι και πολλοί νεκροί, μερικοί από τους οποίους περπατούν ακόμη. Στη μικρή πόλη του Ουέστ με το όνομα Γόμορρα ανακαλύφθηκε ένα μεγάλο κοίτασμα από Ghost Rock, ένα πολύτιμο ορυκτό για την αγορά της Ανατολής. Μέσα σε μια νύχτα η πόλη άλλαξε όψη και κανείς δεν ξέρει τι θα γίνει. Ο εμφύλιος βρίσκεται στο απόγειό του και οι συγκρούσεις μεταξύ των Ομοσπονδιακών και των οπαδών της Ενωσης είναι συχνές. Ο νόμος προσπαθεί να επιβάλει την παρουσία του, αλλά βρίσκει λυσσαλέα αντίδραση από τις οργανωμένες συμμορίες. Οι ινδιάνοι κινούνται ύποπτα, όπως ύποπτες κινήσεις παρατηρούνται και στα νεκροταφεία!

Το DoomTown είναι ένα παιχνίδι που ακολουθεί τα βήματα του πολύ πετυχημένου Deadlands, του παιχνιδιού ρόλων για την Αγρια Δύση. Είναι γρήγορο, με μονομαχίες και ίντριγκες, μαγεία και τρελές συσκευές από επιστήμονες. Κυρίως χαρακτηρίζεται από δράση και κέφι.

Ολα αυτά τα παιχνίδια εκδίδονται από τη Five Rings Publication σε μια μοναδική μορφή, ως ιστορίες οι οποίες προχωρούν κάθε μήνα με την προσθήκη νέων καρτών που προάγουν το σενάριο και οδηγούν το παιχνίδι στην ολοκλήρωση. Δεν υπάρχουν πια οι τεράστιες συλλογές από αρχικές κάρτες αλλά μικρά σετ που επιτρέπουν στον παίκτη να τα αποκτά γρήγορα κάθε μήνα και να ακολουθεί την εξέλιξη των πραγμάτων. PC

INTERNET RELAY CHAT

Real-time συνομιλίες στο Internet

Το IRC προέρχεται από τα αρχικά τριών λέξεων που χαρακτηρίζουν επακριβώς τη φύση της συγκεκριμένης υπηρεσίας του Internet. Πρόκειται για τις λέξεις Internet Relay Chat, οι οποίες ελεύθερα αποδιδόμενες στη γλώσσα μας μεταφράζονται ως "συνομιλία μέσω Internet".

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Το IRC δημιουργήθηκε από τον Φινλανδό Jarkko Oikarinen (jto@tolsun.oulu.fi) το 1988 για να προσφέρει μια εναλλακτική λύση στη γνωστή τότε υπηρεσία του Unix "talk". Ωστόσο σε σύντομο χρονικό διάστημα μπόρεσε όχι μόνο να την αντικαταστήσει αλλά και να αποτελέσει ένα μοναδικό multi-user σύστημα επικοινωνίας με μεταφορά κειμένου σε πραγματικό χρόνο μέσω Internet. Το IRC γνώρισε αμέσως ραγδαία διάδοση μέσα στο Internet χάρη κυρίως στις πρωτοποριακές για την εποχή και τα δεδομένα δυνατότητες που παρείχε. Σε μικρό χρονικό διάστημα κατάφερε να αποτελέσει τη μοναδική υπηρεσία που πρόσφερε σε χρήστες του Internet από πάρα πολλές χώρες του κόσμου τη δυνατότητα μιας αποτελεσματικής και ταυτόχρονα ανέξοδης μεθόδου επικοινωνίας.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ IRC

Δεν θα αναφερθούμε καθόλου στον τρόπο λειτουργίας του IRC. Θα παρατηρήσουμε μόνο ότι είναι βασισμένο στο μοντέλο client/server, όπως άλλωστε και οι περισσότερες υπηρεσίες του Internet.

Σήμερα, λοιπόν, οποιοσδήποτε χρήστης της υπηρεσίας IRC μπορεί να επικοινωνεί με τους υπόλοιπους πληκτρολογώντας κάποιο κείμενο, το οποίο μεταφέρεται μέσω Internet και εμφανίζεται στις οθόνες όσων χρηστών είναι συνδεδεμένοι τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή στο ίδιο IRC δίκτυο και κανάλι και φυσικά επιθυμούν να το δουν. Αυτό συμβαίνει γιατί οι χρήστες της υπηρεσίας του IRC διαχωρίζονται σε μια σειρά από "δωμάτια συνομιλίας" (Chat Rooms), τα οποία στο IRC αποκαλούνται κανάλια. Τα κανάλια συνήθως χαρακτηρίζονται από το θέμα συζήτησής τους (topic) και με βάση αυτό συγκεντρώνουν όσους χρήστες δείχνουν ενδιαφέρον. Επί παραδείγματι, μπορείτε να μπείτε στα κανάλια #help, #newbie, #new2irc, #new2mirc εάν είστε νέος χρήστης του IRC. Βέβαια, υπάρχουν και κανάλια με ανοιχτά θέματα συζήτησης, τα οποία είναι συνήθως ιδιαίτερα πολυπληθή, όπου εισέρχονται όσοι θέλουν απλώς να κουβεντιάσουν. Τέτοια κανάλια είναι τα #hellas, #athens, #talk, #chat, #friends, # (το γνωστό ως κανάλι κενό) κ.ο.κ. Οπως παρατηρήσατε, η ονομασία όλων των καναλιών ξεκινά με το σύμβολο "#", ενδεικτικό του ότι αυτό που ακολουθεί είναι όνομα καναλιού και όχι κάποια εντολή του IRC. Στη δεύτερη περίπτωση χρησιμοποιείτε το σύμβολο "/". Φυσικά μπορείτε και εσείς, αν θέλετε, οποιαδήποτε στιγμή να δημιουργήσετε το δικό σας κανάλι και να προσκαλέσετε σε αυτό όλους τους IRC-φίλους σας, με μόνη προϋπόθεση την τήρηση μιας διαδικασίας.

Μέσα σε ένα κανάλι του IRC η συνομιλία διεξάγεται με πολύ απλό τρόπο, παρόμοιο με την κουβέντα σε μια παρέα. Ετσι είστε σε θέση να βλέπετε όλα όσα πληκτρολογούν οι υπόλοιποι που βρίσκονται μέσα στο κανάλι και το αντίστροφο. Κάθε κανάλι μπορεί να βρίσκεται σε μια συγκεκριμένη κατάσταση λειτουργίας, το λεγόμενο Channel Mode, το οποίο καθορίζει τα χαρακτηριστικά του. Για τη μεταβολή των καταστάσεων λειτουργίας ενός καναλιού απαιτούνται τα προνόμια διαχείρισης που μπορεί να έχει ένας Channel Operator (ρυθμιστής του καναλιού), εκείνος δηλαδή που έχει τη δυνατότητα να ρυθμίζει τις καταστάσεις λειτουργίας και να καθορίζει σε ποιους επιτρέπεται η είσοδος και σε ποιους όχι. Φυσικά αυτός είναι που τιμωρεί όσους χρήστες πέφτουν σε παραπτώματα συμπεριφοράς σύμφωνα με τους κανόνες του καναλιού, του Internet και τους "άγραφους νόμους" του IRC. Οι ρυθμιστές του καναλιού αναγνωρίζονται από το σύμβολο "@" που φέρουν πριν από το ψευδώνυμό τους, το οποίο και τους διαχωρίζει από τους απλούς χρήστες.



Το μεγαλύτερο και συγχρόνως το παλαιότερο IRC δίκτυο EFnet.

Πώς όμως κάποιος αποκτά τα προνόμια του ρυθμιστή ενός καναλιού; Πρόκειται για μια εξαιρετικά απλή διαδικασία: Ρυθμιστής χρίζεται ο πρώτος χρήστης που εισέρχεται σε ένα κανάλι και φυσικά το δημιουργεί. Αυτός έχει τη δυνατότητα να δώσει τα ίδια προνόμια αργότερα σε οποιονδήποτε άλλο επιθυμεί χρησιμοποιώντας την εντολή "/mode #channel_name +o user_name". Ετσι οι ρυθμιστές σε ένα κανάλι μπορούν να είναι από ένας έως όσοι και οι χρήστες ενός καναλιού. Συνήθως οι ρυθμιστές είναι οι παλιότεροι και πιο πεπειραμένοι χρήστες που μπορούν να ρυθμίζουν καλύτερα τη λειτουργία των καναλιών. Η αλυσίδα των υπευθύνων μέσα σε ένα IRC δίκτυο ολοκληρώνεται με τους IRC Operators και τους IRC Administrators. Οι πρώτοι έχουν την αποκλειστική ευθύνη της ομαλής λειτουργίας του IRC δικτύου με καθήκοντα όπως η σωστή διασύνδεση των IRC servers και η οριστική τιμωρία όσων ξεπερνούν τα όρια, ενώ οι IRC Administrators αναλαμβάνουν την αρχική εγκατάσταση και τη μετέπειτα διαχείριση του IRC server.

IRC ΔΙΚΤΥΑ

Η υπηρεσία του IRC είναι οργανωμένη με ιεραρχικό και εξαιρετικά λειτουργικό τρόπο. Καταρχήν, είναι διαχωρισμένη σε αυτόνομα IRC δίκτυα, τα οποία δεν συνδέονται μεταξύ τους. Καθένα από αυτά αποτελείται από μια σειρά IRC servers συνδεδεμένους μεταξύ τους και όλοι μαζί αποτελούν το IRC δίκτυο. Το χαρακτηριστικό όλων των IRC servers είναι οι κοινές αρχές και ο σεβασμός στους κανόνες του δικτύου, ενώ με αυτούς τους όρους γίνονται δεκτοί νέοι IRC servers. Ακόμα και οι ίδιοι οι servers συνδέονται ιεραρχικά μεταξύ τους. Ετσι, υπάρχουν κάποιοι κύριοι (ή Hub), οι οποίοι αποτελούν τον κορμό του IRC δικτύου και είναι συνήθως τοποθετημένοι με γεωγραφικά και δικτυακά κριτήρια.

Πάνω σε αυτούς συνδέονται, δημιουργώντας μια δενδρική δομή, οι δευτερεύοντες ή Leaf servers ολοκληρώνοντας το IRC δίκτυο, το οποίο επιτρέπει επικοινωνία όλων των χρηστών που συνδέονται σε οποιονδήποτε από τους ανωτέρω servers. Οι IRC servers γίνονται υπερβολικά πολλοί ιδιαίτερα για τα μεγάλα δίκτυα, κάτι που καθιστά τη διαχείρισή τους αρκετά δύσκολη. Τα κυριότερα IRC δίκτυα είναι τα ακόλουθα:

EFnet (www.efnet.net): Το μεγαλύτερο και συγχρόνως παλαιότερο IRC δίκτυο είναι το EFnet, το οποίο ξεκίνησε το 1990 και σήμερα αριθμεί έως και 30.000 χρήστες συνδεδεμένους την ίδια χρονική στιγμή και περισσότερους από 70 servers. Το γεγονός αυτό προκαλεί υπερβολική καθυστέρηση στη μεταφορά των μηνυμάτων και συχνές αποσυνδέσεις των servers.

IRC-NET (www.undernet.org): Το IRC-Net δημιουργήθηκε με το διαχωρισμό του EF-Net και σήμερα περιέχει μια πλειάδα servers απ' όλο τον κόσμο. Οι ελληνικοί servers που συμμετέχουν και τους οποίους σας προτείνουμε να χρησιμοποιείτε είναι οι irc.forthnet.gr και irc.ee.auth.gr.

UNDERNET (www.undernet.org): Το Undernet αποτελεί και αυτό ένα από τα μεγαλύτερα IRC Networks με περισσότερους από 45 servers, το οποίο ενώνει 35 χώρες και φθάνει τους 20.000 χρήστες σε ώρες αιχμής. Ενσωματώνει μάλιστα και ορισμένες χρήσιμες υπηρεσίες που δεν συναντώνται στα προηγούμενα δίκτυα.

DALNET (www.dalnet.com): Το τελευταίο από τα μεγάλα διεθνή IRC δίκτυα αριθμεί λιγότερα από 3 χρόνια λειτουργίας, κατά τη διάρκεια των οποίων όμως έχει κατακτήσει αρκετούς φίλους, παρουσιάζει δε ιδιαίτερο ενδιαφέρον όσον αφορά στις υπηρεσίες που παρέχει, κάποιες από τις οποίες είναι μοναδικές.

GR-NET (www.irc.gr): Στο Gr-Net θα δείτε μια σειρά από κανάλια, αν και στα περισσότερα από αυτά δύσκολα συγκεντρώνονται πάνω από 10 χρήστες, με εξαίρεση το #hellas που αποτελεί το πιο πολυσύχναστο κανάλι του.

Για το IRC, όμως, έχουμε ακόμη πολλά να πούμε. Θα συνεχίσουμε λοιπόν στο επόμενο τεύχος του περιοδικού.

PC



Το ALnet



Το IRC δίκτυο Undernet.

Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

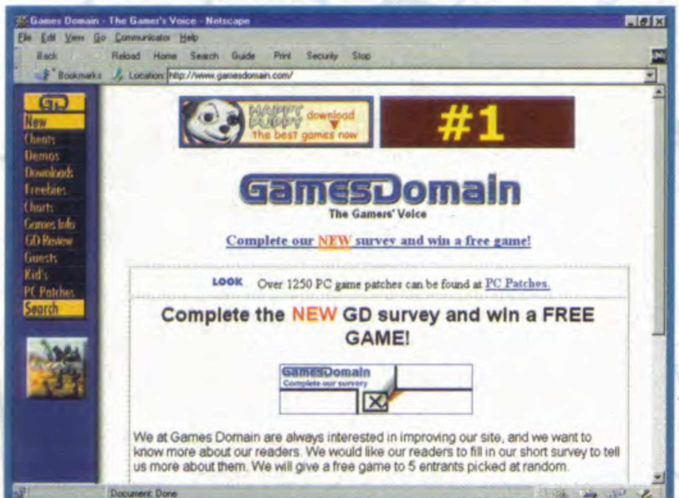
Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

Games Domain - The Gamer's Voice
http://www.gamesdomain.com

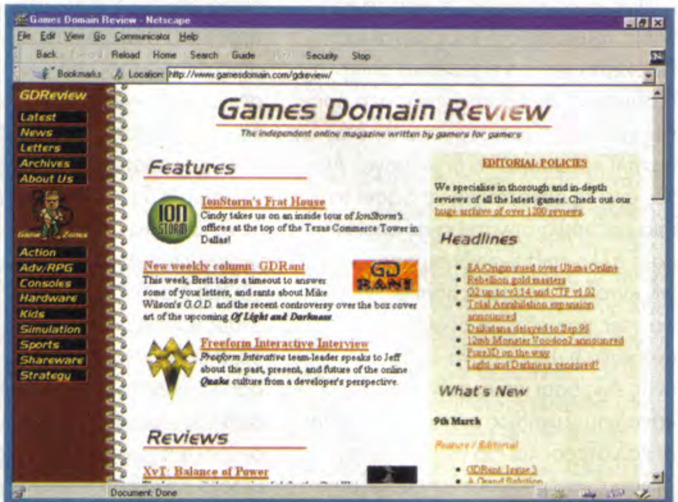
Ο σοι πιστοί, προσέλθετε, αγαπητοί φίλοι! Μπορεί η άνοιξη να κάνει τα πρώτα της βήματα αλλά και η στήλη μας δεν μένει αμέτοχη. Ολο και κάτι νέο παρουσιάζουμε και είναι σίγουρο πως οι φίλοι του Web surfing θα ικανοποιηθούν.

Προκειμένου να βρίσκεται πάντοτε το "PC Master" στον παλμό του κυβερνοχώρου αλλά και πάντα δίπλα στον gamer, αυτόν το μήνα σάς παρουσιάζουμε ένα site το οποίο δεν αποτελεί νέα παρουσία στο χώρο, αλλά θεωρείται "must" χάρη στο πλούσιο περιεχόμενό του. Ο λόγος για το Games Domain, ένα site φτιαγμένο από gamers για gamers! Ο,τι ζητούσατε και θα θέλατε να μάθετε γύρω από τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν, κυκλοφορούν και θα κυκλοφορήσουν βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.gamesdomain.com. Previews, reviews, cheats, demos, patches, downloads, walkthroughs... ο παράδεισος του PC gamer και όχι μόνο! Αλλά ας μη σας κρατάμε σε αγωνία και ας περιηγηθούμε λεπτομερέστερα τα μονοπάτια του GD.

Αφού δώσετε τη σωστή διεύθυνση, μεταφέρεστε στην κεντρική σελίδα του site. Το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι σίγουρα η σπαρτιάτικη δομή της σελίδας, κάτι που χαρακτηρίζει την πλειονότητα των σελίδων του GD. Καλύτερα ουσία, όμως, παρά πλήθος εικόνων και πολύχρωμη παρουσίαση. Ωστόσο, μπορεί τα γραφικά να μην είναι το ατού του site, τα περιεχόμενα όμως κάθε σελίδας είναι έξυπνα κατανεμημένα, χωρίς να κουράζουν το χρήστη.



Λιτή αλλά περιεκτική η εισαγωγική σελίδα του Games Domain.



Εδώ τα καλά reviews!

Οι επιλογές στην κεντρική σελίδα απ' όπου μπορείτε να ξεκινήσετε είναι οι New, Cheats, Demos, Downloads, Freebies, Charts, Games Info, GD Review, Guests, Kid's, PC Patches και Search.

Η πρώτη επιλογή, New, σας παρουσιάζει ό,τι νέο υπάρχει στο Games Domain, το οποίο, σημειωτέον, ανανεώνεται καθημερινά. Η database των Cheats είναι ίσως η μεγαλύτερη στον Web και καλύπτει εκτός από PCs και άλλα συστήματα όπως Amiga, Mac, Nintendo 64, PlayStation, Saturn και Super NES. Ολες οι καταχωρίσεις δίνονται με αλφαβητική σειρά, ενώ μπορείτε να προσθέσετε και τα δικά σας cheats. Στην επιλογή Demos θα βρείτε, όπως φυσικά φαντάζεστε, demos των τελευταίων παιχνιδιών της αγοράς, ενώ στα Downloads υπάρχει ένα πλήθος 5.000 shareware παιχνιδιών για Amiga, PCs και Mac για άπειρα "κατεβάσματα". Στα Freebies θα βρείτε διάφορους διαγωνισμούς και προσφορές, στα Charts τη λίστα με τα 100 καλύτερα παιχνίδια, ενώ στην επιλογή Games Info θα ανακαλύψετε πλήθος πληροφοριών γύρω από τα παιχνίδια. Σελίδες παιχνιδιών, walkthroughs, FAQs, magazines, FTP sites αλλά και εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών στη διάθεσή σας!

Η επιλογή GD Review είναι εκείνη στην οποία θα επιμείνετε περισσότερο. Οπως θα καταλάβατε, περιέχει reviews όλων των τελευταίων παραγωγών αλλά και παρουσιάσεις hardware, κονσολών και shareware παιχνιδιών. Τα λόγια φυσικά περιττεύουν, αφού είναι σίγουρο πως δεν θα ξεκολλήσετε από την οθόνη σας. Και βέβαια δεν ήταν δυνατό να λείπουν τα Patches από ένα site σαν το GD, όπου μπορείτε να βρείτε τη λύση στο πρόβλημα που αναζητούσατε από καιρό για κάποιο παιχνίδι σας.

Το Games Domain είναι ένα site αποκλειστικά αφιερωμένο στους gamers. Το περιεχόμενό του είναι ένας θησαυρός και είναι σίγουρο πως θα γίνει το No 1 στις προτιμήσεις σας. Η φωνή του gamer, λοιπόν, ακούγεται στο Internet μέσα από τις σελίδες του GD. Εσείς θα μείνετε απέξω;

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Φοβερό υλικό σε ένα site που σίγουρα δεν γεμίζει το μάτι!
- Ανάγκη ίσως περισσότερου φωτογραφικού υλικού. Λέμε, ίσως!

Zoom
http://www.zoom.gr

Μπορεί να είστε φανατικοί του Web surfing, να χρησιμοποιείτε το PC σας μόνο για παιχνίδια και να περνάτε ατέλειωτες ώρες μπροστά στον υπολογιστή σας! Είμαστε όμως σίγουροι πως μια απογευματινή ή βραδινή εξόρμηση είναι πάντοτε στα σχέδιά σας. Ε, μην το παρακάνετε κιόλας! Είπαμε, καλό το Intermet και οι υπολογιστές, αλλά και το να δείτε πώς κινείται ο κόσμος εκτός ψηφιακών μονοπατιών δεν βλάπτει!

Για εσάς λοιπόν που θέλετε να ξεφύγετε από το άνοιξε-κλείσε του PC, έχουμε ετοιμάσει μια πολύ αξιόλογη παρουσίαση και μάλιστα δημιουργημένη από ελληνικά χέρια. Το όνομα του site είναι Zoom και όντως προσφέρει ό,τι υπόσχεται: Hitchhike in entertainment!

Οι σελίδες του Zoom είναι "παιδιά" της εταιρίας Powernet. Πρόκειται για μία πολύ καλή δουλειά στο χώρο της ενημέρωσης σε ό,τι αφορά τη διασκέδαση, όπως κι αν νοείται αυτή.

Η σύνδεση με το site επιτυγχάνεται πληκτρολογώντας τη διεύθυνση http://www.zoom.gr και πολύ γρήγορα θα μεταφερθείτε στη λιτή κεντρική σελίδα του Zoom. Λέγοντας "λιτή" δεν εννοούμε βέβαια πως δεν θα σας κινήσει το ενδιαφέρον να εξερευνήσετε κάθε επιλογή της. Να είστε σίγουροι πως αυτό που θα βρείτε θα σας ικανοποιήσει ιδιαίτερα. Ετσι, λοιπόν, οι κύριες επιλογές είναι οι: Φαγητό, Σινεμά, Θέατρο, Clubbing, Τηλεόραση, Μουσική, Ατζέντα, Εκθέσεις. Περνώντας το mouse πάνω από κάθε επιλογή στο δεύτερο "o" του λογότυπου εμφανίζεται ένα όμορφο εικονίδιο αντίστοιχο με την επιλογή που "δείχνετε". Ξεκινώντας από την επιλογή Φαγητό θα έχετε την ευκαιρία να ονειρευτείτε τους καλύτερους μεζέδες ανάλογα με την κατηγορία που επιθυμείτε (περισσότερες από 40) ή την περιοχή, με πλήρη στοιχεία για κάθε καταχώριση και με αναφορά στο πόσο θα "ελαφρύνει" η τσέπη σας. Μπορείτε ακόμη να δοκιμάσετε τις προτάσεις του Zoom. Αφού έχετε "τσιμπήσει" κάτι στα γρήγορα, μπορείτε να πάτε στην επιλογή Σινεμά για να επιλέξετε την ταινία που σας ενδιαφέρει. Εκεί θα βρείτε όλες τις νέες ταινίες που προβάλλονται στις αθηναϊκές και μη κινηματογραφικές αίθουσες. Μπορείτε να ψάξετε ανά περιοχή, ταινία ή αίθουσα, ενώ υπάρχουν και κάποια ratings από τα οποία μπορείτε να πάρετε μια γεύση για το τι θα δείτε. Στο Θέατρο σας περιμένει κάτι ανάλογο με τον κινηματογράφο με όλες τις παραστάσεις των θεάτρων και τους πρωταγωνιστές. Η παρουσίαση κάθε παράστασης είναι πολύ περιεκτική και σίγουρα



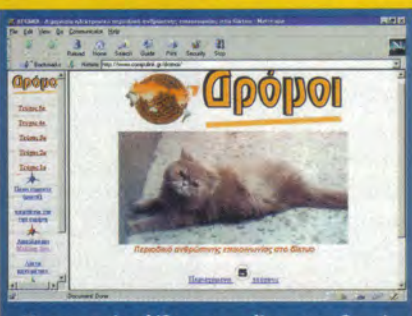
Λιχουδιές κάθε είδους. Μιαμ, μιαμ!



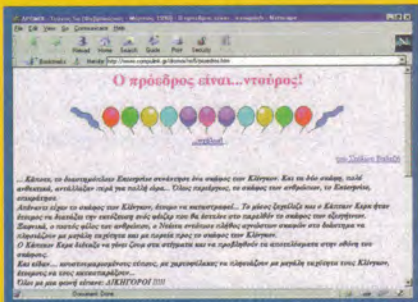
COMPULINK NETWORK

Ενα πολύ ενδιαφέρον on-line περιοδικό φιλοξενείται αυτό τον καιρό στον COSMOS Web Server της CompuLink. Πρόκειται για το "Δρόμοι" (www.compulink.gr/dromoi), ένα εξαιρετικό ηλεκτρονικό fanzine γεμάτο φρεσκάδα, χιούμορ, νεανικό ενθουσιασμό αλλά και προβληματισμό. Σε πολλά από τα άρθρα του θα ανακαλύψετε σημαντικές θέσεις για την ειρήνη, τον ουμανισμό και τις ανθρώπινες σχέσεις, συχνά δοσμένες με μια μεταμοντέρνα γραφή που, προσωπικά, μας άγγιξε αρκετές φορές. Οι "Δρόμοι" βρίσκονται ήδη στο πέμπτο τεύχος τους και, σίγουρα, όλα δείχνουν πως έχουν ακόμα πολύ... δρόμο να διανύσουν! Εμείς πάντως τους ευχόμαστε κάθε επιτυχία, μια και το αξίζουν.

■ Στον COSMOS θα βρείτε ακόμα κάτι που είμαστε βέβαιοι πως θα θελήσετε να επισκεφτείτε. Πρόκειται για τη home page του PC MASTER, η οποία μπορεί να βρίσκεται στα πρώτα της βήματα, ωστόσο είναι έτοιμη να υποδεχτεί τους... δικτυωμένους αναγνώστες μας στη διεύθυνση www.compulink.gr/media/pcmaster. Κάθε μήνα θα βρίσκετε το εξώφυλλο του περιοδικού και του CD-ROM, τα περιεχόμενά τους και δυο λόγια για τα σημαντικότερα άρθρα του τεύχους. Σύντομα θα συμπεριληφθεί και το ανανεωμένο forum του "PC MASTER", όπου θα μπορείτε να συζητάτε on-line με τη σύνταξη του περιοδικού, θίγοντας κάθε θέμα που σας απασχολεί και, φυσικά, να υποβάλετε τις προτάσεις, τις ιδέες, τις παρατηρήσεις και τις απορίες σας. Σας περιμένουμε!



Η κεντρική σελίδα του on-line περιοδικού "Δρόμοι".



Το χιούμορ είναι διάσπαρτο στις σελίδες του site.

θα σας καλύψει με την πληρότητά της. Πηγαίνοντας σε άλλη μορφή διασκέδασης και συγκεκριμένα στο Clubbing θα ανακαλύψετε χίλιες δυο προτάσεις για νυχτερινή διασκέδαση σε clubs, happenings και για όποιο είδος διασκέδασης σας ταιριάζει. Δεν λείπουν και από εδώ οι προτάσεις του Zoom, τις οποίες δεν θα πρέπει να προσπεράσετε.

Για τους φίλους της μικρής οθόνης θα υπάρχει σύντομα ένα link από την επιλογή Τηλεόραση με πλήρες πρόγραμμα της ελληνικής TV, ενώ από την επιλογή Μουσική θα ενημερώνεστε στο άμεσο μέλλον για τα charts Αμερικής και Ευρώπης, για το πρόγραμμα του Μεγάρου Μουσικής καθώς και για τα σημαντικότερα μουσικά νέα. Επίσης, θα υπάρχει και πλήρης λίστα των δισκοπωλείων.

Τέλος, στην επιλογή Ατζέντα θα βρείτε πληροφορίες για όλες τις εκδηλώσεις που έγιναν ή θα γίνουν, ενώ για τις εκθέσεις θα ενημερωθείτε μέσω της ομώνυμης επιλογής.

Το Zoom αναμφίβολα θα γίνει ένα αναπόσπαστο κομμάτι της ενημέρωσής σας στη διασκέδαση. Οποιοδήποτε όνομα και αν δίνετε στην ψυχαγωγία σας, το Zoom θα βρίσκεται πάντοτε on-line... για ένα zoom στη διασκέδαση!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Πληρότητα και περιεκτικότητα πληροφοριών. Αξιόλογη παρουσίαση.
- Μπορεί να μη βρείτε τα πάντα, αλλά σύντομα θα τα έχει όλα!

Live Flesh

http://www.mgm.com/live_flesh/master.html

Ο ισπανικός κινηματογράφος έχει επιδείξει τα τελευταία χρόνια πολλές καλές παραγωγές, οι οποίες έχουν βραβευτεί κατά καιρούς, και ορισμένα μεγάλα ονόματα έχουν περάσει στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού. Ενα από αυτά είναι και ο Pedro Almodovar, σκηνοθέτης της νέας ταινίας "Live Flesh", η οποία στη χώρα μας ήρθε με τον τίτλο "Καυτή Σάρκα". Ο Almodovar έχει παρουσιάσει παλαιότερα πολύ καλές παραγωγές και φυσικά η νέα του ταινία δεν θα αποτελούσε εξαίρεση. Βέβαια, τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτήν τη στήλη, η ταινία θα παίζεται σε κάποιους συνοικιακούς κινηματογράφους. Γνώμη μας... μην τη χάσετε. Εμείς, πάντως, σας προειδοποιήσαμε και προχωρούμε στο θέμα μας που δεν είναι άλλο από την παρουσίαση του επίσημου site της ταινίας υπό τη σκέπη της Metro-Goldwyn.

Δίνοντας τη διεύθυνση http://www.mgm.com/live_flesh/master.html θα έχετε στην οθόνη σας την κεντρική σελίδα του site με τις επιμέρους επιλογές που θα σας μεταφέρουν στα άδυτα της ταινίας.

Κάνοντας κλικ στην επιλογή Story, που είναι και η πρώτη στη σειρά, μπορείτε να επιλέξετε τη Short Version όπου θα διαβάσετε μια περίληψη της ιστορίας ή τη Notes From The Director με ενδιαφέροντα σχόλια γύρω από την ταινία από τον ίδιο τον Almodovar. Συνεχίζοντας στην επιλογή Cast θα δείτε αρκετές εικόνες από τους ηθοποιούς της ταινίας. Δυστυχώς, εκείνο που μας έκανε εντύπωση ήταν η παντελής έλλειψη κάποιας σύντομης παρουσίασης κάθε ηθοποιού.



Liberto Ribal. Ενας από τους πρωταγωνιστές της ταινίας.

Επιστρέφοντας στην κεντρική σελίδα του site θα κάνετε κλικ στην επιλογή Media όπου θα βρείτε ακριβώς αυτό που φαντάζεστε. Φωτογραφίες με σκηνές από την ταινία σε μορφή JPEG, poster της ταινίας καθώς και ένα quicktime movie trailer το οποίο, πέραν της καλής ποιότητάς του, έχει μικρό μέγεθος. Τα 4,8MB είναι αρκετά για να περιμένει κανείς! Εάν ενδιαφέρεστε, όμως, αξίζει τον κόπο.

Στην τελευταία επιλογή Theaters υπάρχουν όλες οι πόλεις όπου έχει προβληθεί η ταινία. Ο Almodovar απέκτησε πολλούς φίλους και στην Αμερική.

Οσοι δεν έχετε δει την ταινία και είστε λάτρεις του διάσημου πια σκηνοθέτη, δεν έχετε παρά να την αναζητήσετε σε κάποια κινηματογραφική αίθουσα. Πρώτα όμως επισκεφθείτε το site "Live Flesh" για να πάρετε μια γεύση. Σίγουρα έχει πολλές ελλείψεις ως κινηματογραφικό site, αλλά -αν μη τι άλλο- θα ενημερωθείτε!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 6/10

+ Πολύ καλό trailer, θα θέλαμε όμως πολύ περισσότερα.
- Ελάχιστα στοιχεία γύρω από την ταινία, πέραν του σεναρίου και μερικών φωτογραφιών. Κρίμα!



"Καυτή Σάρκα" και multimedia.

THE REALM

Ενας ολόκληρος on-line κόσμος

Το Realm δημιουργήθηκε το 1995 από τον Stephen Nichols. Το παιχνίδι συμπλήρωσε 11 ολόκληρους μήνες εξαντλητικού beta testing, προτού δοθεί στην επίσημη κυκλοφορία τον Ιανουάριο του 1997. Τον Αύγουστο του ίδιου χρόνου μία νέα beta περίοδος άρχισε για την έκδοση 3.0, η οποία επέφερε πολύ μεγάλες αλλαγές στο παιχνίδι· έτσι αυτό κυκλοφόρησε με τη νέα μορφή του τον περασμένο Νοέμβριο. Αυτή τη στιγμή υπολογίζεται ότι υπάρχουν περίπου 17.000 on-line παίκτες που εξερευνούν καθημερινά τον κόσμο του...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Δεν αντιλέγω, το Hero's Quest 1 παραμένει από τα πιο αγαπημένα μου παιχνίδια όλων των εποχών. Χάρη σε μερικά τέτοια παιχνίδια που έχει κυκλοφορήσει η Sierra δεν μπορώ να την ξεχάσω με τίποτα, όσα "κόλπα" και αν κάνει τελευταία.

Η επιμονή του φίλου μου, του Κώστα Πολύζου, στον οποίο έχω αφιερώσει το οπισθόφυλλο ενός από τα βιβλία μου με τον τίτλο "Το Ημερολόγιο Ενός Εντιμου Adventurer", ήταν αυτή που με έκανε να "δω" το Realm. Το συνεχές παρακαλητό του: "έλα, μωρέ Αντρίκοςςςςςς" ηχεί ακόμη στα αυτιά μου. Ο Κώστας υπήρξε από τους πρώτους beta testers του παιχνιδιού και τώρα πια ασχολείται μόνο με δύο πράγματα: το ICQ και το Realm.

[Σημείωση αρχισυντάκτη: Μεταξύ μας, και με μια Αμερικάνα ασχολείται, αλλά ας μη σχολιάσουμε περαιτέρω το θέμα...]

Το The Realm είναι ένα on-line RPG που βασίζεται σε έναν κόσμο γεμάτο τέρατα, μαγεία και κοινωνία μεσαιωνικών χαρακτηριστικών, ξεχωρίζει δε αμέσως για δύο κύρια χαρακτηριστικά του. Πρώτα από όλα, αποτελεί το ευκολότερο για να ξεκινήσεις παιχνίδι του είδους. Νομίζω ότι και μόνο αυτό τα λέει όλα. Το δεύτερο στοιχείο είναι ότι δεν χρειάζεται να το αγοράσεις, όπως συμβαίνει με το Ultima αλλά και άλλα παιχνίδια του είδους. Απλώς, έχοντας τα αρχεία του παιχνιδιού (τα οποία μπορείς εύκολα να κάνεις download), πληρώνεις και σου στέλνουν τους μόνιμους κωδικούς σου. Μαζί θα σου αποσταλεί ένα CD που περιέχει τα συγκεκριμένα αρχεία, ωστόσο είναι σχεδόν αναμνηστικό, αφού έχεις ήδη εγκαταστήσει το πρόγραμμα.

Το παιχνίδι επιτρέπει την demo χρήση του για έναν μήνα. Απλώς, πηγαίνεις στη σελίδα του (http://www.realmserver.com), στη συνέχεια το "κατεβάζεις" και από εκεί έχεις την επιλογή για δοκιμαστική χρήση ενός μηνός. Θα συμπληρώσεις μία φόρμα με τα στοιχεία σου και, σε χρόνο μηδέν, παίρνοντας τα νέα e-mails, θα λάβεις και ένα μήνυμα από την εταιρία, με το οποίο θα σου δίνεται ένα προσωρινό user-ID και password. Αν είσαι τακτικός αναγνώστης του περιοδικού, δεν έχεις παρά να εγκαταστήσεις τα αρχεία που υπάρχουν στο CD που συνόδευε το τεύχος 92 του Φεβρουαρίου. Τρέχοντας το icon που δημιουργείται, θα συνδεθείς με τον server (δηλαδή γλιτώνεις τη διαδικασία του downloading, πρέπει όμως και πάλι να συμπληρώσεις τη φόρμα on-line για να πάρεις user-ID και password). Αφού αυτός κατεβάσει όλα τα απαραίτητα patches/updates και τα εγκαταστήσει αυτόματα, θα σου ζητήσει τους κωδικούς. Ορίζεις αυτούς που σου έχουν σταλεί και... καλωσόρισες στο μαγικό κόσμο του Realm!

Πρώτη δουλειά σου θα είναι η δημιουργία του χαρακτήρα σου. Ξεκινάς με το όνομά του και φυσικά διαλέγεις "επάγγελμα", δηλαδή το αν θα είσαι Adventurer, Warrior, Wizard ή Thief. Πρόσεξε, γιατί το επάγγελμα που θα επιλέξεις ΔΕΝ μπορεί να αλλάξει.

Στη συνέχεια θα κληθείς να "μορφοποιήσεις" το χαρακτήρα σου: πρόσωπο,



Το site του παιχνιδιού.



Δημιουργώντας το χαρακτήρα σου.

The GAME NET

COMPULINK

Σημαντικά είναι, φίλοι μας, τα νέα για αυτόν το μήνα, καθώς η ιστορία του GameNet έφθασε σε κρίσιμη καμπή. Τον Απρίλιο, λοιπόν, το μεγάλο δίκτυο των on-line games στη χώρα μας θα ανοίξει τις πόρτες του και στους χρήστες των άλλων, πλην της CompuLink, providers, επιτρέποντάς τους να γίνουν ισότιμα μέλη του, χωρίς μάλιστα να χρειαστεί να αφήσουν ούτε για μια στιγμή την "αγκαλιά" του παροχέα τους κατά τη διάρκεια της σύνδεσής τους με το GameNet. Κάθε χρήστης provider, εκτός της CompuLink, που επιθυμεί να γίνει συνδρομητής του GameNet θα μπορεί πλέον να το κάνει με μια απλή αίτηση, πληρώνοντας 5.000 δρχ. για την απόκτηση του GameNet Starter Kit (περιλαμβάνει το εγχειρίδιο, ένα CD-ROM με shareware games που μπορούν να παιχτούν στο GameNet και βέβαια τα απαραίτητα serial numbers) και 24.000 δρχ. για την ετήσια συνδρομή του (οι τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν τον ΦΠΑ). Οι συνδρομητές της CompuLink που επιθυμούν να γίνουν μέλη του GameNet, δεν θα πληρώνουν συνδρομή σε αυτό, όπως ακριβώς ισχύει και τώρα. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθύνεστε στο τηλέφωνο 9249761-8. Στο επόμενο τεύχος του PC MASTER θα έχουμε για εσάς όλα τα νεότερα σχετικά με το θέμα.

Ας δούμε στη συνέχεια τα τελευταία νέα από τους διαγωνισμούς μας που βρίσκονται σε εξέλιξη:

ΝΕΟΤΕΡΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ TETRINET

Σάββατο, 28 Φεβρουαρίου

2-5: Κέρδισε η ομάδα 2, ενώ η ομάδα 5 δεν προσήλθε.

1-4: Κέρδισε η ομάδα 4 (them/pioneer/thunder) με 2-0 τους stelios/igognito/mcis.

Κυριακή, 1 Μαρτίου

1-3: Κέρδισε η ομάδα 1 (igognito/stelios/mcis) με 2-0 τους don/conphil/cast4.

2-4: Κέρδισε η ομάδα 4 (thunder/them/boron) με 2-0 τους nuclear/dinosm/toufas.

3-4: Η ομάδα 4 (jojo) με τους



pioneer/them/thunder κέρδισε με 2-1 τους conphil/don/cronos, κατακτώντας έτσι τους 3 πολύτιμους βαθμούς που της έδωσαν την πρώτη θέση στον α' γύρο του τουρνουά και βέβαια το δικαίωμα να συνεχίσει στον επόμενο γύρο για τη διεκδίκηση των βραβείων.

1-5: Η ομάδα 1 (Τουβλαδόροι) με τους stelios/bpulse/igognito νίκησε τον fotia (τον μόνο που προσήλθε από τους αντιπάλους) με 2-0.

ΤΕΛΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ Α' ΓΥΡΟΥ TETRINET

1. Ομάδα 4 (jojo) .... 15p.
2. Ομάδα 1 (Τουβλαδόροι) .... 13p.
3. Ομάδα 3 (Terminators) .... 11p.
4. Ομάδα 2 (Jedi Knights) .... 07p.
5. Ομάδα 5 (Κότες) .... 03p.

Οι λεπτομέρειες της δεύτερης φάσης, στην οποία θα συμμετέχουν οι παίκτες της νικήτριας ομάδας των jojo, θα ανακοινωθούν σύντομα.

ΝΕΟΤΕΡΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ WARCRAFT II

Σάββατο, 28 Φεβρουαρίου

3 (grey, them, mcadder) - 4 (mcis, waterman) στη fixedgow:

Κέρδισε η ομάδα 3 με εγκατάλειψη. Τα στατιστικά:

waterman:	74/24/67600/21350/0/80/3
them:	96/30/76530/18525/0/19/7
mcadder:	105/36/144500/20225/0/75/18
mcis:	59/33/61530/13500/0/18/2
grey:	114/32/100580/21575/0/32/21

5-6: Η ομάδα 6 δεν προσήλθε, οπότε η 5 κέρδισε χωρίς αγώνα.

Κυριακή, 1 Μαρτίου

1 (stelios, igognito, fredos) - 4 (waterman, boron, mcis) στην bridge to bridge combat: Κέρδισε η ομάδα 1 έπειτα από αποχώρηση του αντιπάλου. Τα στατιστικά:

igognito:	77/27/65360/13350/0/26/2
waterman:	56/26/41710/13050/0/19/0
fredos:	56/22/56120/15025/0/33/14
mcis:	13/9/1900/100/0/4/1
boron:	41/15/28800/1625/0/40/0
stelios:	50/23/44700/10000/0/24/10

2-6: Η ομάδα 6 δεν προσήλθε, οπότε η 2 κέρδισε χωρίς αγώνα.

Σάββατο, 7 Μαρτίου

1 (igognito, stelios, bpulse) - 5 (lancer-il, rigger, tiger) στην fixedgow:

Κέρδισε η ομάδα 1 έπειτα από αποχώρηση του αντιπάλου. Στατιστικά δεν κρατήθηκαν, αφού η ομάδα 5 δεν επέστρεψε στον αγώνα έπειτα από μία πτώση που σημειώθηκε στο παιχνίδι.

3-6: Η ομάδα 6 δεν προσήλθε, οπότε η 3 κέρδισε χωρίς αγώνα.

Κυριακή, 8 Μαρτίου

3 (grey, them, mcadder) - 5 (blacknorth, rigger, tiger) στη fierce ocean combat: Κέρδισε η ομάδα 3 έπειτα από αποχώρηση του αντιπάλου. Τα στατιστικά:

grey:	50/19/49900/22600/25700/44/26
mcadder:	75/39/91960/18725/7400/39/8
tiger:	54/19/34200/6100/3000/16/1
rigger:	54/28/52650/13850/0/37/4
them:	76/28/67310/17725/0/64/16
blacknorth:	55/24/51470/22500/18575/18/0

1-6: Η ομάδα 6 δεν προσήλθε, οπότε η 1 κέρδισε χωρίς αγώνα.

Η βαθμολογία μέχρι τώρα:

1. Ομάδα 1	4 αγ.	12 β.
2. Ομάδα 3	4 αγ.	10 β.
3. Ομάδα 4	4 αγ.	08 β.
3. Ομάδα 5	4 αγ.	08 β.
5. Ομάδα 2	3 αγ.	05 β.
6. Ομάδα 6	5 αγ.	01 β.

Βαγγέλης Κράτσας



Ξεκινώντας από το σπίτι σου.

μάτια, μαλλιά, γένια κ.λπ. Κατόπιν, θα περάσεις στα Attribute points. Ανάλογα με το χαρακτήρα που επέλεξες, αυτά θα συνιστώνται από διαφορετικό αριθμό. Εχεις δε τη δυνατότητα να προσθέσεις 8 επιπλέον πόντους όπου θέλεις. Το "Strength" αντιστοιχεί στη φυσική κατάστασή σου. Το "Dexterity" δείχνει γενικά τα "αντανακλαστικά" σου, την ταχύτητα με την οποία αντιδράς. Το "Intelligence" απεικονίζει φυσικά την πνευματική δύναμή σου και είναι το σπουδαιότερο χαρακτηριστικό για έναν μάγο. Το "Endurance" φανερώνει την κατάσταση της υγείας σου.

Αν επιλέξεις "No" στο "Player Combat", τότε ΔΕΝ θα μπορείς να επιτεθείς σε κάποιον άλλο χαρακτήρα αλλά φυσικά ούτε οι άλλοι εναντίον σου. Το "Yes" δείχνει ότι είσαι ανοικτός σε κάθε επίθεση. Στο "Alignment" επιλέγεις ανάμεσα στα "Good", "Neutral" ή "Evil". Φυσικά οι περισσότεροι προτιμούν το "Neutral". Στη συνέχεια θα συμπληρώσεις την "Biography" σου με ό,τι θέλεις, για παράδειγμα, τον τόπο καταγωγής σου, την e-mail address σου, τις προτιμήσεις σου κ.ά. Μπορείς να συμπληρώσεις τη βιογραφία σου όποια στιγμή θέλεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η έκδοση 3.0 περιέχει τεράστιες αλλαγές σε σχέση με το αρχικό Realm. Δυστυχώς ο χώρος δεν επαρκεί για την παρουσίασή τους, θα αναφερθούμε όμως σχετικά τον επόμενο μήνα.

Το παιχνίδι περιέχει συγκεκριμένο σεναριακό background, όπως δηλαδή συμβαίνει με όλα τα single RPGs, και περιλαμβάνει την εποχή του Dreamtime, το πώς η γνώση και η



Δείγμα του inventory σου.

μαγεία πέρασαν στην ανθρώπινη φυλή, την εποχή των μεγάλων αλλαγών, τους δύο πολύ μεγάλους πολέμους, War of the Continuum και Mage Wars, και φυσικά την πρόσφατη ιστορική περίοδο του παιχνιδιού.

Στο Realm ξεκινάς μέσα στο σπίτι σου, όπου θα επιστρέφεις κάθε φορά που θα σκοτώνεσαι. Το σπιτικό σου αποτελείται από δύο δωμάτια και μία αυλή. Σε ένα από τα δωμάτια βρίσκεται ένα strongbox όπου μπορείς να φυλάς τα υπάρχοντά σου. Η βασική οθόνη δράσης του παιχνιδιού καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της συνολικής (μιλάμε για την ανάλυση 640x480). Από κάτω ακριβώς στο αριστερό μισό είναι το Chat window όπου εμφανίζονται όλοι οι διάλογοι και τα μηνύματα που σου στέλνουν. Στο κάτω δεξί μισό βρίσκονται τα Invnetory windows και το Icon bar. Το τελευταίο περιέχει 7 icons, τα: Move, Action, Magic Spells, Characters Group ορίζει το αν θα είσαι μόνος ή θα μπορεί κάποιος να σε συνοδεύσει), Inventory, Combat και Control Panel.

Με το Move κινείσαι στην οθόνη ενώ, αν οδηγώντας τον κέρσορα στο άκρο της οθόνης εμφανιστεί ένα βέλος κίνησης, κάνοντας κλικ εκεί θα περάσεις στην επόμενη οθόνη. Με το Action δρας. Αντιστοιχεί στα Look at, Cast, Buy, Wear, σε όλα! Κάνοντας Look at σε έναν χαρακτήρα θα ανοίξει ένα ειδικό panel όπου θα δεις το close-up του και τη βιογραφία του. Στο κάτω μέρος του panel αυτού υπάρχουν 3 buttons που δίνουν αναλυτικές πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά του. Το Inventory σου μπορεί να χωρέσει 31 αντικείμενα κάθε φορά. Φυσικά, μπορείς να χρησιμοποιείς διάφορα backpacks και pouches για να αποθηκεύεις περισσότερα αντικείμενα.

Το Control Panel περιέχει τις επιλογές System, Options, Preferences, About και Help.

Το παιχνίδι περιέχει περίπου 90 εχθρούς/τέρατα με τα οποία θα κληθείς να παλέψεις. Φυσικά, η δράση του στηρίζεται στην ύπαρξη πολλών quests τα οποία πρέπει να επιλύσεις. Μην ανησυχείς, θα βρίσκεσαι συνεχώς σε δουλειά...

Από το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να λείπει το CHAT, δηλαδή η επικοινωνία με άλλους χρήστες απ' όλο τον κόσμο. Με έχει προβληματίσει η φοβερή ανάγκη των χρηστών για επικοινωνία και δημιουργία σχέσεων. Δεν μπορούσα ποτέ να φανταστώ το μέγεθος του προβλήματος, το οποίο αντιλήφθηκα κατά την ενασχόλησή μου με τα on-line RPGs Diablo, Ultima και Realm.

Φυσικά, θα συνεχίσουμε και τον επόμενο μήνα, αλλά μέχρι τότε μπες στο Realm και θα με θυμηθείς. Είναι πραγματική απόλαυση.



Στο δάσος...


TOP COMPUTER SYSTEMS LTD
1.ΧΑΛΑΝΔΡΙ-ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 9,1ος Οροφος Εμπορικού Κέντρου
Τηλ: (01)6858.689, 089 FAX:(01)6892.545
2.ΑΓ.ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ - ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ 5 Τηλ: 6006.405, 6081.096
3.ΧΟΛΑΡΓΟΣ - Περικλέους 56, 2ος Οροφος CHOLARGOS CENTER
Τηλ: 01-6548.531 FAX: 01-6534.039
new!
PROVIDING TECHNICAL INNOVATION FOR TOMORROW'S PC NEEDS
HTTP://WWW.TOPSYSTEMS.GR (ALL LATEST NEWS)
SOYO
Advanced Micro Devices
A COMMITMENT TO EXCELLENCE
CPU COOLERS
MMX
intel inside
pentium II
PC MAGAZINE EDITORS' CHOICE
Rainbow Runner
Millennium II
DIAMOND
GIGABYTE
ASUS
ASUSTeK COMPUTER INC.
TOP ATX CASES
235 & 300WATT
TOP CASES
MULTIMEDIA AT ITS BEST : TV-TUNERS, COLOR CCD CAMERAS,
VIDEO CONFERENCING KIT, REMOTE MOUSE, PC TO TV CONVERTER
LifeView FlyVIDEO
WINDOWS 95
VideoConferencing -Fly Video
FLY VIDEO CONFERENCING
PC to TV CONVERTER
VGA CARDS *** CD-ROM *** CD-RECORDERS *** CDR-MEDIA
FAX-MODEMS***MONITORS*** SCANNERS *** PRINTERS *** SPEAKERS
LEXMARK
ARTEC
EPSON
Σύμβολο Τεχνολογίας
Apache
Micro Peripherals, Inc.
Not Just Another Modem
hottest upgrades for the coolest PC
Labtec
AMERICA'S NR 1 SPEAKERS
PLEXTOR
BEST CD-ROMS
PIONEER
The Art of Entertainment
HARD DISK DRIVES, RAM, CPU, MONITORS,
CPU & HDD COOLERS, MOUSE, TUNERS
DVD-ROMS
DVD-MPEG
RECORDERS
REMOVABLES
New CDR400c
CD-RECORDERS
RECORDABLE CD
CDM-V74S
74 min
PIONEER
CTX Futura Monitors
with Trinitron CRT
Refreshingly Sharp
CALL FOR OUR BEST PRICES *** ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΛΥΣΕΙΣ *** UPGRADE ΣΕ 1 ΩΡΑ
TOP SYSTEMS TOP SYSTEMS TOP SYSTEMS TOP SYSTEMS

WINDOWS 95 REGISTRY

Ενα "μητρώο" με... μπόλικη γραφειοκρατία!

Η περιβόητη Registry, η οποία στα ελληνικά βαφτίστηκε "Μητρώο", είναι ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά των Windows 95. Οι περισσότεροι χρήστες όμως δεν ασχολούνται μαζί της, φοβούμενοι προφανώς ότι θα προκαλέσουν ανεπανόρθωτες ζημιές στο σύστημά τους. Ακόμα και η ίδια η Microsoft αποθαρρύνει τους χρήστες από το "σκάλισμά" της, αποκρύπτοντας την ύπαρξή της.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Η γνώση της Registry και των λειτουργιών της είναι εξαιρετικά χρήσιμη, διότι επιτρέπει την κατανόηση της λειτουργίας των Windows 95, τη διόρθωση κάποιων από τις "παραξενιές" τους και τη διαμόρφωση του περιβάλλοντος εργασίας σύμφωνα με τις επιθυμίες του εκάστοτε χρήστη. Ας αρχίσουμε, λοιπόν, από τα βασικά.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η REGISTRY;

Είναι μία βάση δεδομένων, στην οποία καταχωρίζονται όλες οι ρυθμίσεις του περιβάλλοντος των Windows 95 όπως τα εγκατεστημένα προγράμματα, οι παράμετροι λειτουργίας τους, οι συσχετισμοί των αρχείων και η ταυτότητα του hardware. Είναι οργανωμένη με ιεραρχική μορφή, όπως συμβαίνει και με τους σκληρούς δίσκους.

Οπως, δηλαδή, κάθε δίσκος αποτελείται από καταλόγους που αρχίζουν από το root και κάθε κατάλογος μπορεί να περιέχει άλλους υποκαταλόγους ή αρχεία, αντίστοιχα η Registry αποτελείται από κλειδιά (keys) που ενδεχομένως να περιέχουν άλλα κλειδιά ή και τιμές. Τα έξι βασικά κλειδιά είναι τα εξής:



Η δομή της Registry, όπως τη βλέπετε στον σχετικό Editor.

- **HKEY_CLASSES_ROOT:** Περιλαμβάνει πληροφορίες για τα είδη των αρχείων που αναγνωρίζουν τα Windows, τις αντιστοιχίσεις τους (associations) με προγράμματα (π.χ. ότι τα αρχεία .BMP θα ανοίγονται με το Paint) και τη σύνδεσή τους με τον Explorer (π.χ. τι θα συμβαίνει κάθε φορά που θα κάνετε δεξί κλικ). Ακόμη στο HKEY_CLASSES_ROOT καταχωρίζονται στοιχεία για τις εφαρμογές που υποστηρίζουν OLE και drag'n'drop. Τις ίδιες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε και στο κλειδί HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/CLASSES.
- **HKEY_CURRENT_USER:** Εδώ υπάρχουν οι προσωπικές ρυθμίσεις του χρήστη που αυτή τη στιγμή χρησιμοποιεί το σύστημα. Αν, λοιπόν, στον δικό σας υπολογιστή δεν έχουν οριστεί περισσότεροι του ενός χρήστες, τότε τα κλειδιά HKEY_USERS και HKEY_CURRENT_USER θα συμπίπτουν.
- **HKEY_LOCAL_MACHINE:** Σε αυτό το κλειδί θα βρείτε πληροφορίες για το εγκατεστημένο hardware και software στον υπολογιστή σας.
- **HKEY_USERS:** Εδώ καταγράφονται οι προσωπικές επιλογές κάθε χρήστη των Windows όπως οι ρυθμίσεις του control panel. Αν τα Windows δεν έχουν ρυθμιστεί για περισσότερους του ενός χρήστες, τότε στο HKEY_USERS θα υπάρχει μόνο ένα κλειδί, το Default.
- **HKEY_CURRENT_CONFIG:** Εδώ καταγράφονται οι τρέχουσες ρυθμίσεις του hardware. Αν χρησιμοποιείτε μόνο ένα hardware configuration, όπως συμβαίνει συνήθως, τότε το κλειδί συμπίπτει με τις ρυθμίσεις του HKEY_LOCAL_MACHINE/CONFIG/0001.
- **HKEY_DYN_DATA:** Ισως το πιο "στρυφνό" κλειδί. Περιέχει πληροφορίες για τη χρήση και αξιοποίηση του χαρακτηριστικού plug'n'play των Windows 95. Τις πληρο-

φορίες που περιέχει μπορείτε να βρείτε και στο HKEY_LOCAL_MACHINE.

ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ Η REGISTRY;

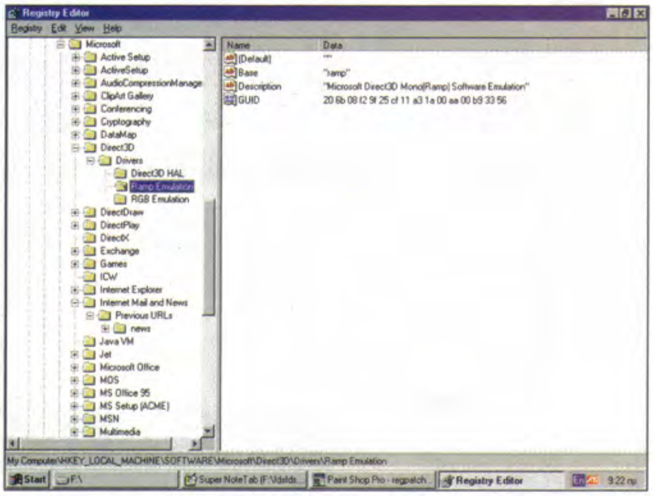
Τα περιεχόμενα όλης της βάσης δεδομένων βρίσκονται σε δύο αρχεία στο directory των Windows: τα user.dat και system.dat. Το πρώτο περιέχει ρυθμίσεις που αφορούν στις ιδιαίτερες προτιμήσεις του χρήστη (χρώματα, screen savers κ.λπ.), ενώ το δεύτερο ρυθμίσεις που αφορούν στο εγκαταστημένο hardware. Εκτός αυτών των δύο αρχείων, τα Windows 95 διατηρούν πάντα και δύο αντίγραφά τους (με τις ονομασίες user.da0 και system.da0) κάθε φορά που κλείνετε τον υπολογιστή σας. Επίσης, στον κεντρικό κατάλογο του δίσκου θα βρείτε και το αρχείο system.1st, το οποίο δημιουργείται μία φορά κατά την εγκατάσταση του λειτουργικού.

Επειδή, όπως θα έχετε διαπιστώσει, οι υπολογιστές είναι το τέλειο πεδίο εφαρμογής του νόμου του Murphy, σύμφωνα με τον οποίο αν κάτι μπορεί να πάει στραβά, να είστε σίγουροι ότι θα πάει, είναι μια πολύ καλή συνήθεια κατά περιόδους να κρατάτε αντίγραφα των αρχείων user.dat και system.dat.

Ο ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗΣ REGISTRY EDITOR

Για την αλλαγή των περιεχομένων της Registry η βασικότερη επιλογή σας είναι ο Registry Editor, ο οποίος βρίσκεται στον κατάλογο των Windows. Επειδή η Microsoft θέλει να μας αποθαρρύνει από την επέμβαση στη Registry, δεν έχει συμπεριλάβει κάποιο shortcut στο Start Menu. Για να τρέξετε, λοιπόν, το πρόγραμμα αρκεί να επιλέξετε την εντολή Start/Run και να γράψετε "regedit". Οταν εμφανιστεί ο Registry Editor, θα διαπιστώσετε ότι μοιάζει στη μορφή με τον Windows Explorer και είναι χωρισμένος σε δύο παράθυρα. Στο αριστερό βλέπετε τα διάφορα κλειδιά, τα οποία μπορείτε να επιλέξετε με αριστερό κλικ. Αν δίπλα στο όνομα ενός κλειδιού υπάρχει το σύμβολο "+", αυτό σημαίνει ότι το εν λόγω κλειδί περιλαμβάνει κάποια άλλα, ιεραρχικά κατώτερα. Κάνετε κλικ πάνω στο "+" για να τα δείτε. Στο δεξί παράθυρο του Editor θα δείτε την τιμή (ή τις τιμές) του επιλεγμένου κλειδιού. Η αλλαγή του ονόματος ενός κλειδιού (πλην των έξι βασικών) γίνεται όπως και η μετονομασία ενός αρχείου. Αρκεί να κάνετε ένα αργό διπλό κλικ στο κλειδί (ή να το επιλέξετε και να πατήσετε F2) και να γράψετε το καινούριο όνομα. Με τον ίδιο τρόπο γίνεται και η αλλαγή τιμής. Εκτός αυτών των αλλαγών, ο Registry Editor επιτρέπει και την εισαγωγή νέων κλειδιών ή τιμών. Για να το επιτύχετε αυτό πατήστε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και επιλέξτε την εντολή New.

Για περισσότερες πληροφορίες αναφορικά με τη χρήση του Registry Editor μπορείτε να συμβουλευτείτε το σαφές help του προγράμματος.



Ενα τυπικό παράθυρο του Registry Editor. Αριστερά βλέπετε τα κλειδιά και δεξιά τις τιμές τους.



Η Microsoft δεν έχει συμπεριλάβει κάποιο shortcut ώστε να εκτελείτε με άνεση τον Registry Editor. Μπορείτε, όμως, να χρησιμοποιήσετε την εντολή Run του menu Start.

ΤΑ REGISTRY PATCHES

Ενας άλλος τρόπος να αλλάξετε τα περιεχόμενα της Registry είναι τα λεγόμενα Registry Patches. Πρόκειται για αρχεία κειμένου, τα οποία έχουν την κατάληξη .reg και περιέχουν ένα ή περισσότερα κλειδιά. Για να μεταφέρετε τα περιεχόμενά τους στη Registry του συστήματός σας αρκεί να κάνετε διπλό κλικ πάνω τους ή να τα φορτώσετε στον Registry Editor με την εντολή Registry/Import Registry file από τα menus. Για να φτιάξετε ένα τέτοιο αρχείο μπορείτε να επιλέξετε κάποιο κλειδί, να δώσετε την εντολή Registry/Export Registry file από το menu και να γράψετε το όνομα του αρχείου. Σημειωτέον ότι για να φτιάξετε ένα patch που να περιέχει όλη τη Registry, θα χρειαστεί να επιλέξετε το κεντρικό κλειδί που συνήθως καλείται "My computer".

ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ WINDOWS 95

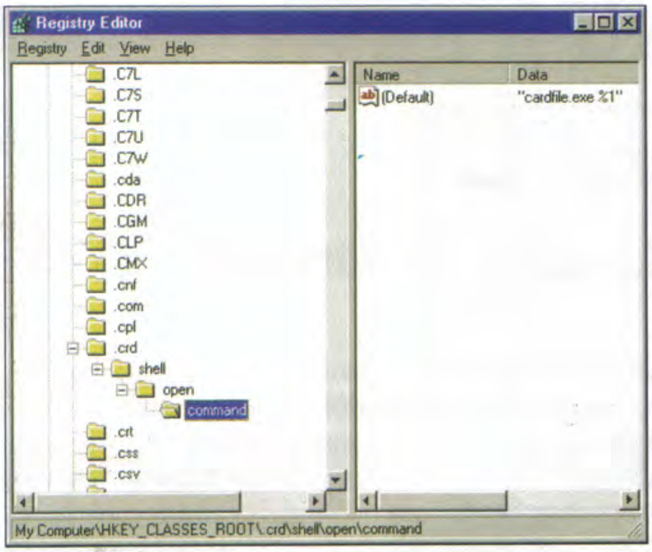
Για να παρακολουθήσετε καλύτερα το άρθρο, αν είστε κάτοχοι των ελληνικών Windows 95, παραθέτουμε μία αντιστοίχιση των ελληνικών όρων με τους ανάλογους αγγλικούς που χρησιμοποιήθηκαν στο κείμενο.

Registry: Μητρώο
Desktop: Επιφάνεια Εργασίας
Recycle Bin: Κάδος Ανακύκλωσης
Control Panel: Πίνακας Ελέγχου

ΚΟΛΠΑ & ΤΕΧΝΙΚΕΣ

Αρκετά όμως με τις θεωρίες. Ηρθε η ώρα για μερικές ενδεικτικές επεμβάσεις στη Registry, αφού βέβαια κρατήσουμε ένα backup.

1) Οπως θα γνωρίζετε, τα Windows 95 προσφέρουν (μέσα από την επιλογή Add/Remove programs του control panel) τη δυνατότητα αυτόματης απεγκατάστασης προγραμμάτων (όσων είναι ειδικά γραμμένα για Win 95). Αν εσείς παρακάμψετε αυτή την επιλογή και σβήσετε απευθείας τον κατάλογο του προγράμματος, τότε η καταχώριση του προγράμματος στη λίστα Add/Remove programs παραμένει και δεν μπορεί να διαγραφεί. Η λύση είναι να πάτε με τον Registry Editor στο κλειδί HKEY_LOCAL_MACHINE \SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninst all. Εδώ θα βρείτε τη λίστα των εγκαταστημένων προγραμμάτων, όπως



Η σειρά των κλειδιών κάτω από το HKEY_CLASSES_ROOT/. Το "crd" δηλώνει ότι αν κάνουμε δεξί κλικ σε ένα αρχείο με την κατάληξη .crd, θα έχετε στη διάθεσή σας την εντολή Open, με την οποία θα εκτελείται η εντολή που φαίνεται στο δεξί μέρος της οθόνης, δηλαδή το πρόγραμμα Cardfile.exe.

αυτή εμφανίζεται στην επιλογή Add/Remove programs. Από αυτήν μπορείτε να διαγράψετε μόνοι σας το πρόγραμμα που ήδη έχετε σβήσει. Καλό θα ήταν επίσης να ψάξετε στη Registry (με την επιλογή Search) για όλες τις αναφορές στο πρόγραμμα που σβήσατε και να τις διαγράψετε, προκειμένου να διαφυλάξετε τη σωστή λειτουργία του συστήματός σας.

2) Αν έχετε προμηθευτεί το σύστημά σας με προεγκατεστημένα τα Windows, δεν θα είχατε τη δυνατότητα να δώσετε κατά την εγκατάσταση το όνομά σας ως κατόχου του λειτουργικού. Στο κλειδί HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion θα βρείτε τις εγγραφές RegisteredOrganization, RegisteredOwner και ProductId, τις οποίες μπορείτε να αλλάξετε για να διορθώσετε τα πράγματα.

3) Εχετε βαρεθεί να βλέπετε το icon με το όνομα "Recycle Bin" στην οθόνη σας; Αν τυχόν προσπαθήσατε να του αλλάξετε το όνομα, θα διαπιστώσατε ότι τα Windows δεν επιτρέπουν κάτι τέτοιο. Επειδή όμως και αυτή η ρύθμιση -όπως και οι περισσότερες, άλλωστε- βρίσκονται καταχωρισμένες στη Registry, αρκεί να ψάξετε με τον Registry Editor για τη φράση "Recycle Bin" και όταν τη βρείτε, κάτω από το κλειδί HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID, να αλλάξετε την τιμή του κλειδιού default με το όνομα που θέλετε. Οταν βγείτε από τον Editor, μην ξεχάσετε να πατήσετε το F5 για να ανανεώσετε την οθόνη και να ενεργοποιήσετε την αλλαγή σας.

4) Θα έχετε παρατηρήσει ότι όταν κάνετε δεξί κλικ στο desktop, κάτω από την επιλογή New, σας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσετε καινούρια αρχεία διάφορων ειδών. Για παράδειγμα, αν επιλέξετε New/Text document, τότε θα δημιουργηθεί ένα αρχείο κειμένου με την ονομασία new text document.txt. Αν θελήσατε να διαγράψετε κάποιο είδος αρχείου από αυτή τη λίστα της εντολής New, θα διαπιστώσατε ότι δεν υπάρχει κάποιος προφανής τρόπος να επιτευθεί αυτό. Μπορείτε όμως με την εντολή Edit/Find του Registry Editor να ψάξετε για τη λέξη ShellNew, την οποία θα βρείτε ως παρακλάδι των διάφορων ειδών αρχείων κάτω από το κλειδί HKEY_CLASSES_ROOT. Αρκεί, λοιπόν, να διαγράψετε την καταχώριση ShellNew για τα είδη αρχείων που δε σας ενδιαφέρουν.

Οπως καταλαβαίνετε, τα tips δε σταματάνε εδώ. Είτε με προσωπική αναζήτηση είτε ψάχνοντας για έτοιμο υλικό (από βιβλία, περιοδικά ή το Internet), θα μπορέσετε να ανακαλύψετε δεκάδες περισσότερα. Ο σκοπός αυτού του άρθρου, άλλωστε, δεν ήταν να αποτελέσει ακόμα μία συλλογή από μικρά "κόλπα", αλλά να σας δώσει το έναυσμα και τα βασικά εφόδια ώστε να πειραματιστείτε δημιουργικά πάνω στη λειτουργία των Windows. PC

ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Η Microsoft έχει κυκλοφορήσει μία σειρά από μικρά προγράμματα, τα γνωστά PowerToys, τα οποία συμπληρώνουν πολλές ελλείψεις στο περιβάλλον των Windows 95. Ενα από αυτά, το TweakUI, σας επιτρέπει να κάνετε εύκολες επεμβάσεις στη Registry, μερικές από τις οποίες αναφέρονται στο άρθρο (π.χ. διαγραφή ενός ήδη σβησμένου προγράμματος από τη λίστα Add/Remove programs).

Επίσης υπάρχουν ειδικά εργαλεία (Nuts & Bolts, Cleansweep, Norton Utilities, Remove-IT κ.ά.), τα οποία σας επιτρέπουν -εκτός των άλλων- να διαχειρίζεστε με ευκολία και ασφάλεια τη Registry και να εντοπίζετε πιθανά λάθη σε αυτήν. Πολύ χρήσιμο, τέλος, θα σας φανεί και το help αρχείο Resource Kit, το οποίο θα βρείτε στον κατάλογο \ADMIN\RESKIT\HELPFILE του CD των Windows 95.

ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ BACK-UP ΤΗΣ REGISTRY

Για να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο ασφαλείας της Registry μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα cfgback.exe που βρίσκεται στο CD-ROM των Windows. Εναλλακτικά, μπορείτε να βγείτε σε ένα παράθυρο DOS και να γράψετε τις εξής εντολές:

cd\windows (ή όπως αλλιώς ονομάζεται ο κατάλογος των Windows στον υπολογιστή σας)
attrib -r -s -h system.dat
attrib -r -s -h user.dat
copy system.dat c:\system.xxx
copy user.dat c:\user.xxx
attrib +r +s +h system.dat
attrib +r +s +h user.dat

Τώρα στον κεντρικό κατάλογο C:\ θα βρείτε τα αρχεία user.xxx και system.xxx που αποτελούν αντίγραφα ασφαλείας της Registry.

Για να ανακτήσετε τα αντίγραφα στη θέση των αρχείων της Registry θα πρέπει να γράψετε:

cd c:\windows (όπως και πριν, αλλάξτε αναλόγως την εντολή, αν έχετε τα Windows σε άλλο κατάλογο)
copy c:\system.xxx system.dat
(απαντήστε "yes" στην ερώτηση)
copy c:\user.xxx user.dat
(απαντήστε "yes" στην ερώτηση)
attrib +r +s +h system.dat
attrib +r +s +h user.dat

Σημειώστε ότι η ανάκτηση είναι καλύτερο να γίνει σε καθαρό DOS mode (και όχι σε παράθυρο), ώστε τα Windows να διαβάσουν κατά την εκκίνησή τους τη Registry που επαναφέρατε.

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ DELPHI

Αγαπητό "PC Master" έχω να θέσω τα εξής ερωτήματα:

Α) Μπορεί ένα πρόγραμμα σε Delphi 3 να δημιουργεί συντόμευσή του στην επιφάνεια εργασίας ή στο menu "Προγράμματα" των Windows 95; Με ποιον τρόπο μπορεί να γίνει αυτό;

Β) Πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί το οπτικό συστατικό "Find Dialog" της Delphi 3 για αναζήτηση ενός ονόματος σε μια βάση δεδομένων; [π.χ. στο πεδίο "LastName" του Table 1 της Βάσης δεδομένων (customers. DB)];

Γ) Υπάρχουν περιοδικά στην αγγλική γλώσσα που να ασχολούνται με την Delphi 3; Αν ναι, ποια από αυτά κυκλοφορούν στην Ελλάδα;

Δ) Πώς μπορώ να μετακινώ ένα button ή ένα shape σε μια φόρμα πατώντας τα βελάκια του πληκτρολόγιου ή τα πλήκτρα A, S, Z, X; (Ξέρω πώς να αλλάζω τη θέση αλλά όχι πώς να ελέγχω την είσοδο από το πληκτρολόγιο.)

Αν τα ερωτήματα δεν είναι υπερβολικά δύσκολα, παρακαλώ γράψτε μου κάποια παραδείγματα.

Ευχαριστώ για το χρόνο σας και με συγχωρείτε αν σας κούρασα.

Δροσσάς Χρήστος

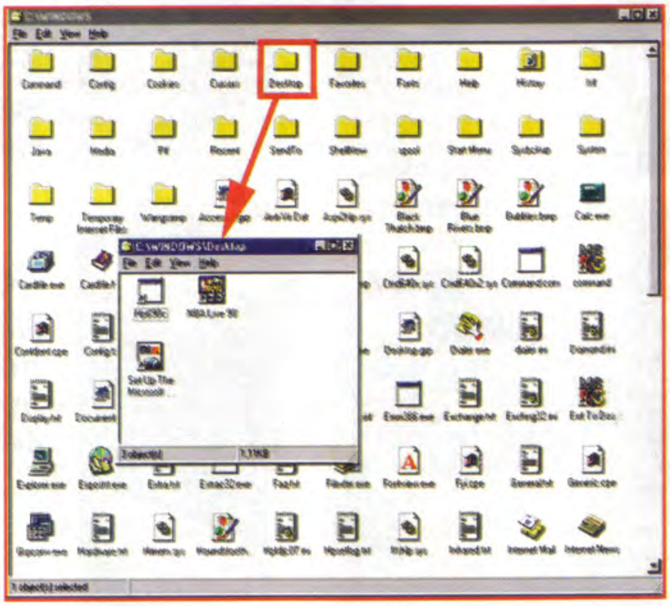
✔ Αγαπητέ Χρήστο,

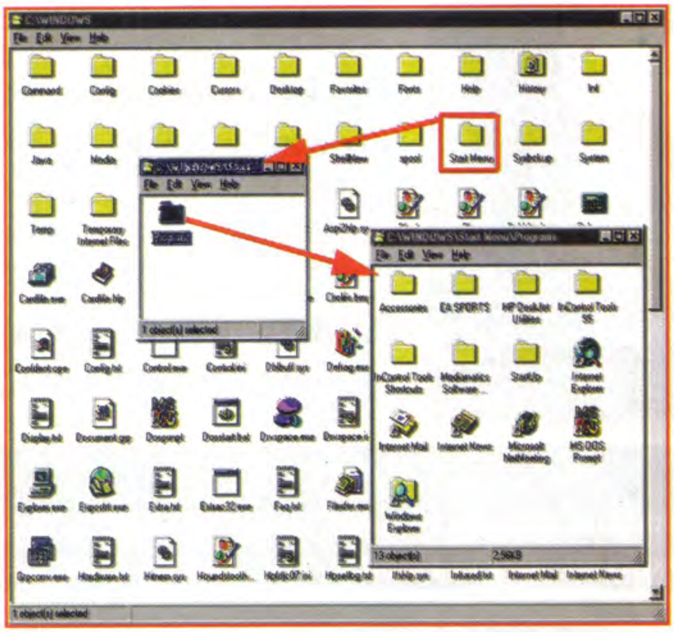
Α) Μπορείς πολύ εύκολα να δημιουργήσεις shortcut και στην επιφάνεια εργασίας και στο menu "Προγράμματα" των Windows 95, αφού και οι δύο θέσεις που αναφέρεις είναι κατά βάση δύο directories στο σκληρό δίσκο και δεν διαφέρουν σε τίποτα από όλα τα άλλα directories των Windows 95. Τα directories αυτά είναι το \windows\desktop και το \windows\start menu. Οπως λοιπόν καταλαβαίνεις, η διαδικασία είναι μια απλή αντιγραφή του shortcut που επιθυμείς.

Β) Δυστυχώς, εδώ θα σε στεναχωρήσω: Το component "Find Dialog" δεν αναφέρεται σε ανεύρεση στοιχείων που υπάρχουν σε ένα αρχείο βάσης δεδομένων αλλά σε αρχείο τύπου κειμένου και έχει ως σκοπό την ανεύρεση λέξεων μέσα σε αυτό το κείμενο. Ας δούμε όμως πώς μπορείς να ψάξεις μέσα σε έναν πίνακα. Πρώτα από όλα, λοιπόν, πρέπει να θέσεις τον πίνακα Table1 σε κατάσταση ανεύρεσης. Για να γίνει αυτό, χρησιμοποίησε τη μέθοδο SetKey.

Table1.Setkey;

Από τη στιγμή που έχει τεθεί ο πίνακας σε κατάσταση ανεύρεσης, εκείνο που έχεις να κάνεις είναι να θέσεις την τιμή του πεδίου





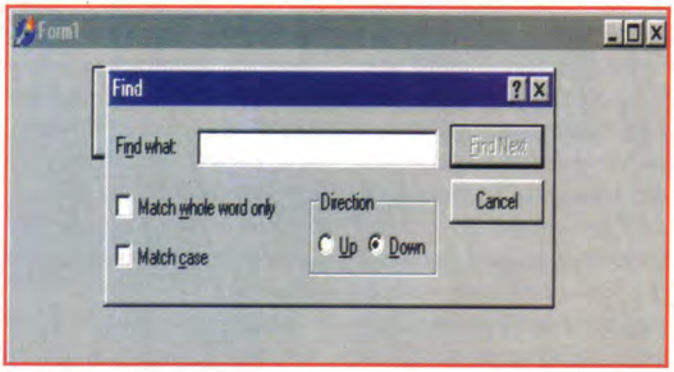
που σε ενδιαφέρει ως ίση με αυτή που ψάχνεις να βρεις. Είναι βασικό όμως το πεδίο αυτό να είναι indexed.

Table1.FieldbyName('LastName').AsString:='Papas';

Για να μετακινηθείς τώρα στην εγγραφή που ψάχνεις, πρέπει να χρησιμοποιήσεις τη μέθοδο GotoKey.

Table1.GotoKey;

Στην περίπτωση που δεν βρεθεί εγγραφή που να ικανοποιεί τη συνθήκη, τότε η Table1.GotoKey επιστρέφει False και ο δείκτης του αρχείου παραμένει στην προηγούμενη εγγραφή. Αλλιώς, η Table1.GotoKey επιστρέφει True και ο δείκτης μετακινείται στην εγγραφή που βρέθηκε.



Ο προαναφερθείς τρόπος δουλεύει άψογα αν ξέρεις την ακριβή τιμή του πεδίου LastName και αν αυτή είναι μοναδική. Στην περίπτωση που ξέρεις μόνο ένα μέρος ή που οι εγγραφές έχουν ίσες τιμές στο πεδίο που ψάχνεις, τότε είναι καλύτερα να χρησιμοποιείς τη μέθοδο GotoNearest.

```
Table1.FieldByName('LastName').AsString := 'Pap';
Table1.GotoNearest;
```

Με αυτό τον τρόπο ο δείκτης του αρχείου μετακινείται στην πλησιέστερη εγγραφή της οποίας το πεδίο αρχίζει από 'Pap'.

Γ) Αν και τυγχάνω φανατικός με την Delphi λόγω ενός παλαιού έρωτα, που ξεκίνησε με την Turbo Pascal 3, δεν γνωρίζω κάποιο περιοδικό που να ασχολείται με τη συγκεκριμένη γλώσσα προγραμματισμού. Με αυτό φυσικά δεν αναιρώ και την ύπαρξη τέτοιου περιοδικού.

Εκείνο που σίγουρα γνωρίζω και μπορώ να σου πω είναι δύο πολύ καλά Internet sites, στα οποία θα βρεις πάρα πολλές πληροφορίες για τη γλώσσα καθώς και μια πληθώρα από freeware και shareware components. Οι διευθύνσεις είναι:

http://sunsite.informatik.rwth aachen.de/delphi/

http://www.delphi32.com/

Δ) Προσπαθώντας να καλύψω την απορία σου, θα σου δώσω δύο απαντήσεις σε αυτό το ερώτημα. Στη μία περίπτωση, κατά τη διάρκεια του editting μπορείς να μετακινήσεις οποιοδήποτε shape ή visual component της Delphi χρησιμοποιώντας τα βελάκια του πληκτρολογίου και το πλήκτρο Ctrl, ενώ αντίστοιχα μπορείς να μεταβάλεις το μέγεθός του χρησιμοποιώντας και πάλι τα βελάκια και το πλήκτρο Shift.

Στη δεύτερη περίπτωση, αν το σκεπτικό σου είναι η μετακίνηση shape ή visual component ενώ το πρόγραμμα τρέχει, θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις κώδικα για να ελέγξεις την είσοδο από το πληκτρολόγιο ή πιο απλά το ποια πλήκτρα πατιούνται.

Ας δούμε ένα απλό παράδειγμα, στο οποίο σκοπός μας είναι να χρησιμοποιούμε τα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου για να μετακινούμε ένα button. Καταρχήν πρέπει να θέσουμε την property keypreview της φόρμας μας σε "True". Ας εξετάσουμε όμως το listing του προγράμματός μας:

```
unit Unit1;

interface

uses
 Windows, Messages, SysUtils,
   Classes, Graphics, Controls,
   Forms, Dialogs,
 StdCtrls, ExtCtrls;

type
 TForm1 = class(TForm)
  Button1: TButton;
  procedure
   FormKeyDown(Sender:
   TObject; var Key: Word;
  Shift: TShiftState);
private
 { Private declarations }
public
 { Public declarations }
end;

var
 Form1: TForm1;

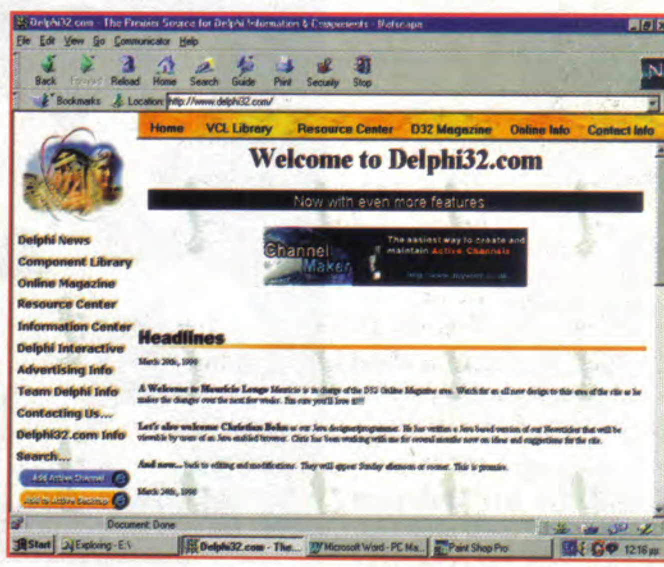
implementation

{$R *.DFM}

{Χρησιμοποιούμε το
  FormKeyDown event της
  φόρμας μας, όπου η
  μεταβλητή key μας
  επιστρέφει κάθε φορά τον
  ASCII κωδικό του πλήκτρου
  που πατήθηκε. Ελέγχοντας
  αυτό τον κωδικό και
  χρησιμοποιώντας τα
  properties που αναφέρονται
  στις συντεταγμένες της θέσης
  του button, μπορούμε να
  μετακινούμε το button.}

procedure
  TForm1.FormKeyDown(Sende
  r: TObject; var Key: Word;
 Shift: TShiftState);
begin
 if key = 104 then
  {έλεγχος για την κίνηση προς
  τα πάνω}
```





```
button1.top:=button1.top-1;
if key = 98 then
 {έλεγχος για την κίνηση προς
 τα κάτω}
 button1.top:=button1.top+1;
if key = 100 then
 {έλεγχος για την κίνηση προς
 τα αριστερά}
 button1.left:=button1.left-1;
if key = 102 then
 {έλεγχος για την κίνηση προς
 τα δεξιά}
 button1.left:=button1.left+1;
if key = 97 then    {έλεγχος
 για την κίνηση διαγώνια κάτω
 αριστερά}
 begin
 button1.left:=button1.left-1;
 button1.top:=button1.top+1
 end;
if key = 103 then    {έλεγχος
 για την κίνηση διαγώνια πάνω
 αριστερά}
 begin
 button1.left:=button1.left-1;
 button1.top:=button1.top-1
 end;
if key = 105 then    {έλεγχος
 για την κίνηση διαγώνια πάνω
 δεξιά}
 begin
 button1.left:=button1.left+1;
 button1.top:=button1.top-1
 end;
if key = 99 then    {έλεγχος
 για την κίνηση διαγώνια κάτω
 δεξιά}
 begin
 button1.left:=button1.left+1;
 button1.top:=button1.top+1
 end;

end;

end.
```

PROBLEMS IN... BLACK & WHITE

Αγαπητό "PC Master", Εχω έναν υπολογιστή 686 16MB με σκληρό δίσκο 1,7GB και έναν άλλο ασπρόμαυρο 8MHz με μεγάλη δισκέτα. Αλλά έχω το παρακάτω πρόβλημα με τον δεύτερο: Μου βγάζει ένα μήνυμα που γράφει "Boot disk failure - Type any key to retry". Τι να κάνω; Αν χρειάζεται δισκέτα, πού θα τη βρω; Χρειάζεται κάποιον ειδικό; Μπορείτε να μου προμηθεύσετε το παιχνίδι Leisure Suit Larry III σε μεγάλη δισκέτα (και αν όχι, σε μικρή που χρησιμοποιείται τώρα);

Για μένα έχει σημασία να μου απαντήσετε διαμέσου του περιοδικού.

Ελπίζω να μη σας κούρασα!
Ευχαριστώ,
Γιάννης Καράβας, ετών 10
Χαλκίδα

ΥΓ.: Εχω παίξει το Police Quest 2 της Sierra στον ασπρόμαυρο. Υπάρχει περίπτωση να μην παίζει το Larry III;

✔ Αγαπητέ Γιάννη,

Ο υπολογιστής με το ασπρόμαυρο monitor και τα 8MHz δεν χρειάζεται κανέναν ειδικό και είμαι σχεδόν σίγουρος ότι λειτουργεί πολύ καλά. Το μεγάλο πρόβλημά του είναι ότι είναι πολύ παλιός, και το ακόμη μεγαλύτερο ότι δεν έχει σκληρό δίσκο. Αυτός είναι άλλωστε ο λόγος για τον οποίο δεν ξεκινά. Δεν έχει λειτουργικό σύστημα και το αναζητά από τη δισκέτα, την οποία όπως γράφεις δεν διαθέτεις. Θα πρέπει λοιπόν να βρεις κάποιον να σου ετοιμάσει μια δισκέτα εκκίνησης και τότε ο υπολογιστής σου θα ξεκινήσει. Σε προειδοποιώ όμως ότι σε καμιά περίπτωση μην περιμένεις να τον δουλέψεις έστω ανάλογα με τον 686 και θα πρέπει να μάθεις κάποιες βασικές εντολές του DOS. Επιπλέον μειονέκτημα είναι ότι διαθέτει μονάδα δισκέτας 5,25" (μεγάλη), που σήμερα έχει σχεδόν εξαφανιστεί.

Ειλικρινά, δεν ξέρω αν αξίζει τον κόπο να μπεις σε τέτοια διαδικασία για ένα τόσο παλιό μηχάνημα. Αλλά και αν σκεφτείς την πιθανότητα αγοράς ενός σκληρού δίσκου, το σίγουρο είναι ότι δεν θα βρεις τον κατάλληλο, αφού κατά 90% θα απαιτείται MFM ή RLL controller, που έχουν εξαφανιστεί εδώ και χρόνια.





Ο περίφημος Larry!

Κάθε παιχνίδι για να τρέξει έχει τις δικές του απαιτήσεις σε hardware. Δυστυχώς δεν μου αναφέρεις τίποτα για την κάρτα γραφικών που έχει το μηχάνημα αυτό ούτε για τη μνήμη που διαθέτει. Το Larry III υπήρξε ένα παιχνίδι που εμφανίστηκε σε μια εποχή κατά την οποία οι υπολογιστές άρχισαν να ανεβαίνουν σε αποδόσεις. Συμπέρασμα είναι ότι, ακόμη και αν τρέχει, τα αποτελέσματα θα είναι απογοητευτικά. PC

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Μετατοπίζοντας buttons

Στις διάφορες εφαρμογές που χρησιμοποιούμε συνηθίσαμε να αναγνωρίζουμε τα συστατικά "Label", "Edit", "Button", "Panel" κ.λπ. Ουσιαστικό δε γνώρισμα σχεδόν όλων είναι η αμετακίνητη θέση των συγκεκριμένων συστατικών. Γνωρίζουμε ότι μπορούμε εύκολα να τροποποιήσουμε τη θέση και το μέγεθος μιας φόρμας στην οθόνη ενόσω τρέχει η εφαρμογή. Αραγε έχουμε τη δυνατότητα στις εφαρμογές που δημιουργούμε με το Delphi 3 να "βοηθήσουμε" π.χ. ένα "Button" να μετατοπιστεί σε άλλη θέση μέσα στη φόρμα που το περιέχει; Στη συνέχεια περιγράφεται μια προσπάθεια να δοθεί απάντηση στο ανωτέρω ερώτημα.

του Στέλιου Καραμπίνη

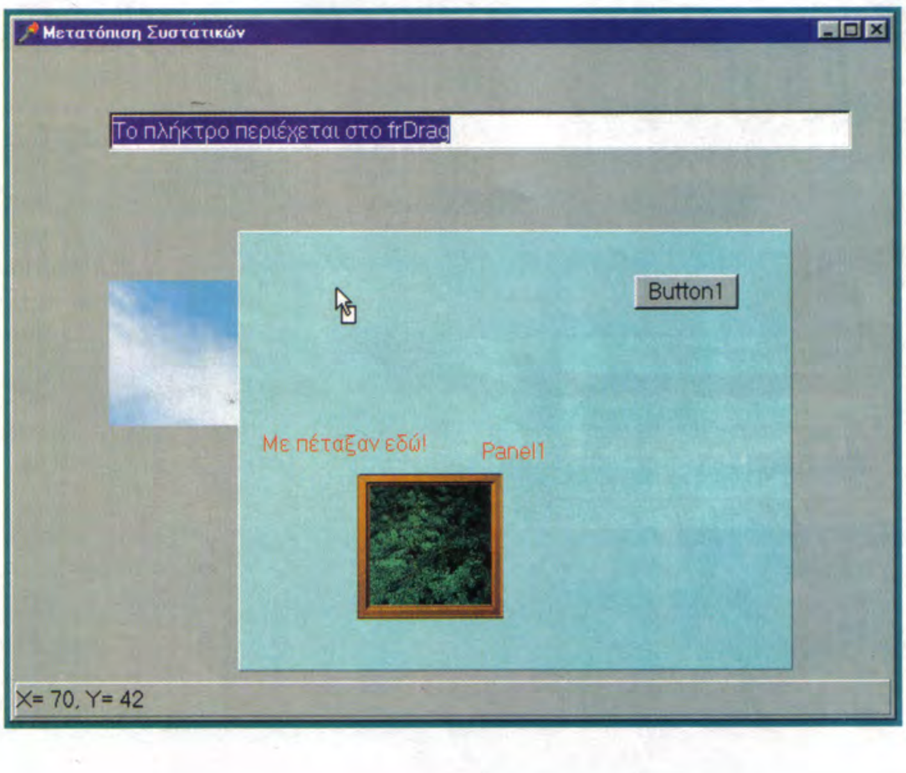
Θα ξεκινήσουμε με μια άδεια φόρμα: Επιλέγουμε το menu "File"/"New Application". Στη φόρμα αυτή ("Form1") αλλάζουμε από την καρτέλα "Properties" του Object Inspector την ιδιότητα "Name" σε "frDrag" και την ιδιότητα "Caption" σε "Μετατόπιση Συστατικών", ενώ στην ιδιότητα "Font" μεταβάλλουμε το μέγεθος των χαρακτήρων ("Size") σε "12". Μετά αποθηκεύουμε την εργασία μας με όνομα "Dragger" σε νέο κατάλογο, π.χ. "Dragging". Δεν ενοχλεί να αφήσουμε για το αρχείο της φόρμας το προτεινόμενο όνομα ("Unit1").

Προσθέτουμε τώρα στη φόρμα ένα συστατικό "Label", ένα "Edit", ένα "Button" και δύο "Panel" από την καρτέλα "Standard" της γραμμής "Συστατικών", ενώ από την καρτέλα "Additional" δύο συστατικά "Image".

Χρησιμοποιούμε ένα "Panel" για να εμφανίζουμε μέσα σε αυτό άλλα συστατικά ή κείμενο, καθώς και ένα "Image" για να παρουσιάζουμε μια εικόνα από όσες υπάρχουν αποθηκευμένες σε αρχείο σε κάποιον κατάλογο του υπολογιστή μας, σε δισκέτα ή σε CD-ROM. Οσον αφορά στο "Panel2", ορίζουμε τις ιδιότητές του: "Allign" σε "alBottom" και "Allignment" σε "taLeftJustify".

Για τις ανάγκες της εφαρμογής μας, ας αλλάξουμε το προεπιλεγμένο χρώμα του "Panel1": Αφού το επιλέξουμε, κάνουμε διπλό κλικ στην ιδιότητα "Color". Στο πλαίσιο επιλογής χρώματος που μας παρουσιάζεται επιλέγουμε π.χ. το θαλασσί και ολοκληρώνουμε πατώντας το πλήκτρο "OK". Επίσης αλλάζουμε το "Color" της ιδιότητας "Fonts" σε κάτι διαφορετικό, π.χ. σε "clRed". Στη συνέχεια επιλέγουμε το "Edit1" και ρυθμίζουμε την ιδιότητα "ReadOnly" σε "True", ώστε να μην επιτρέπεται στο χρήστη να τροποποιεί το εμφανιζόμενο κείμενο.

Τώρα θα ασχοληθούμε με τη δυνατότητα μετακίνησης του "Label1" στην επιφάνεια της φόρμας, ειδικότερα στην περιοχή που δεν έχει δεσμευτεί από κάποιο άλλο συστατικό. Επιλέγουμε το "Label1" και ρυθμίζουμε την ιδιότητά του "DragMode" σε "dmAutomatic". Ετσι του δίνουμε την οδηγία να ανταποκρίνε-



ται στην ενέργεια "Κλικ και Τράβηγμα" (Drag'n'Drop) με το ποντίκι από τον τελικό χρήστη. Επίσης ρυθμίζουμε την ιδιότητά του "DragMode" σε "crDrag", αν τυχόν είναι διαφορετική. Ετσι δηλώνουμε σε ποιο εικονίδιο θα μετατρέπεται ο δείκτης του ποντικιού την ώρα που θα εκτελείται η λειτουργία Drag'n'-Drop.

Κατόπιν επιλέγουμε τη φόρμα και στην καρτέλα "Events" του "Object Inspector" κάνουμε διπλό κλικ στο λευκό χώρο δεξιά από το συμβάν "OnDragOver". Εμφανίζεται το παράθυρο επεξεργασίας κώδικα, με έτοιμη τη δήλωση του χειριστή αυτού του συμβάντος, τον οποίο και τροποποιούμε ώστε να δείχνει ως εξής:

```
procedure TfrDrag.FormDragOver(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer; State:
  TDragState; var Accept: Boolean);
begin
 if( Source is TLabel) then
  Accept:= true
 else
  Accept:= false;
end;
```

Αυτό το κομμάτι του κώδικα θα εκτελείται όσες φορές "σύρουμε" ένα αντικείμενο στην επιφάνεια του συστατικού-στόχου (εδώ της φόρμας): από τη στιγμή που το αντικείμενο εισέρχεται σε αυτήν (κάτι που δηλώνεται στην παράμετρο "State" με την τιμή "dsDragEnter"), όσο κινείται μέσα της (State: "dsDragMove"), μέχρι και τη στιγμή που εξέρχεται από αυτή (State: "dsDragLeave").

Η παράμετρος "Source" δηλώνει το αντικείμενο που σύρεται, ενώ η "Sender" είναι το ίδιο το συστατικό-στόχος ("self", στην ορολογία του Delphi) πάνω από το οποίο περιφέρεται το συρόμενο. Οι "X", "Y" είναι ακέραιοι αριθμοί και περιγράφουν την απόσταση της "μύτης" του δείκτη του ποντικιού από το επάνω αριστερό άκρο του "Sender", οριζόντια ("X") και κατακόρυφα ("Y") σε σημεία οθόνης (τα γνωστά σε όλους μας "pixels").

Μέσα στον κώδικα η συνηθισμένη πρακτική είναι να ελέγχουμε τι είδους είναι το συρόμενο αντικείμενο και ανάλογα να ρυθμίζουμε την παράμετρο "Accept" σε "False" (απόρριψη του συρόμενου) ή σε "True" (αποδοχή του "Drag'n'Drop"). Στο παράδειγμά μας, δηλώνουμε ότι αποδεχόμαστε το συρόμενο αντικείμενο ("Source") αν είναι του τύπου "Tlabel". (Προσοχή! Οποιοδήποτε αντικείμενο αυτού του τύπου και όχι μόνο το ήδη τοποθετημένο στη φόρμα συστατικό "Label1").



Επιλογή χρώματος για το υπόβαθρο του Panel1.

Τροποποιούμε τώρα και το χειριστή "OnDragDrop" της φόρμας ως εξής:

```
procedure TfrDrag.FormDragDrop(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer);
begin
 if( Source is TLabel) then
  with( Source as TLabel) do
  begin
  Left:= X;
  Top:= Y;
 end;
end;
```

Ο κώδικας αυτός θα εκτελεστεί μόλις αφήσουμε το πλήκτρο του ποντικιού, οπότε και τελειώνει η λειτουργία "Drag'n'Drop". Εδώ η παράμετρος "Source" περιγράφει το συρόμενο αντικείμενο, ενώ η "Sender" το συστατικό που πρόκειται να το υποδεχθεί. Τα "X" και "Y" είναι οι συντεταγμένες του δείκτη του ποντικιού από το αριστερό άνω άκρο του "Sender" σε pixels. Ελέγχουμε αν το αντικείμενο που σύρεται είναι ένα "Label". Αν ναι, ρυθμίζουμε τις ιδιότητές του "Left" και "Top", ουσιαστικά μετατοπίζοντάς το επάνω στη φόρμα.

Ας δοκιμάσουμε τι έχουμε πετύχει: Πατάμε το πλήκτρο <F9> για να τρέξει η εφαρμογή και δοκιμάζουμε να "τραβήξουμε" το κείμενο "Label1" πιο δεξιά στη φόρμα. Θα παρατηρήσουμε ότι αλλάζει η θέση του! Μπορούμε να επαναλάβουμε την ίδια λειτουργία μετακινώντας το αλλού, πάντα όμως επάνω στην ελεύθερη επιφάνεια της φόρμας. Υπάρχουν δυο περιοχές αριστερά από το "Panel1", όπου ο δείκτης του ποντικιού μάς δηλώνει ότι και εκεί δεν επιτρέπεται η συγκεκριμένη λειτουργία. Δεν πρόκειται ακριβώς για σφάλμα, αφού αυτές οι περιοχές έχουν δεσμευτεί από τα "Image1" και "Image2", παρ' ότι αυτά δεν φαίνονται επειδή δεν έχουν κάποια εικόνα να εμφανίσουν αλλά ούτε και περίγραμμα.

Είναι δυνατόν να γίνουν κάποιες ενέργειες ακριβώς προτού αρχίσει ή αμέσως μόλις τελειώσει η λειτουργία "Drag'n'Drop" ενός συστατικού. Για παράδειγμα, ας επιλέξουμε το "Label1" και ας τροποποιήσουμε το χειριστή του συμβάντος "OnStartDrag":

```
procedure TfrDrag.Label1StartDrag(Sender:
  TObject; var DragObject: TDragObject);
begin
 DragObject:= nil;
 Label.Caption:= "Τώρα με τραβούν!";
end;
```

καθώς και το χειριστή του συμβάντος "OnEndDrag":

```
procedure TfrDrag.Label1EndDrag(Sender,
  Target: TObject; X, Y: Integer);
begin
 if( nil= Target) then
  Label1.Caption:= "Με γύρισαν πίσω!"
 else
  Label1.Caption:= "Με πέταξαν εδώ!";
end;
```

Με αυτό τον τρόπο ρυθμίζεται το κείμενο του "Label1" ενόσω σύρεται, όταν τελειώσει η λειτουργία ή όταν αυτή ακυρωθεί ("nil= Target"). Ετσι, όση ώρα τρέχει η εφαρμογή μας χάνεται το αρχικό κείμενο του "Label1", αφού δεν φροντίσαμε να το αποθηκεύσουμε, ώστε να μπορέσουμε να το επαναφέρουμε - όμως για το σκοπό που γίνεται αυτό θεωρείται απολύτως αποδεκτό.

Ας χρησιμοποιήσουμε τώρα την ιδιότητα "Panel2.Caption" ώστε να μας απεικονίζει τις συντεταγμένες του δείκτη του ποντικιού όσο διαρκεί το "Drag'n'Drop". Δημιουργούμε μια νέα διαδικασία, πληκτρολογώντας στο παράθυρο επεξεργασίας κώδικα τα ακόλουθα:

```
procedure TfrDrag.UpdateXYCoords(const X, Y:
  Integer);
begin
 Panel2.Caption:= "X= '+ IntToStr( x)+ ", Y= '+
  IntToStr( y);
end;
```

Επιπλέον παρεμβάλλουμε στο τμήμα ορισμού της "TfrDrag" μία γραμμή, ως εξής:

```
type
TfrDrag = class(TForm)
...
public
{ Public declarations }
procedure UpdateXYCoords( const X, Y:
  Integer);
end;
```

Ετσι, οπουδήποτε μέσα στη φόρμα καλέσουμε αυτή τη διαδικασία με παραμέτρους δύο ακέραιους, στο "Panel2" θα εμφανιστεί ως κείμενο η δεκαδική αναπαράστασή τους.

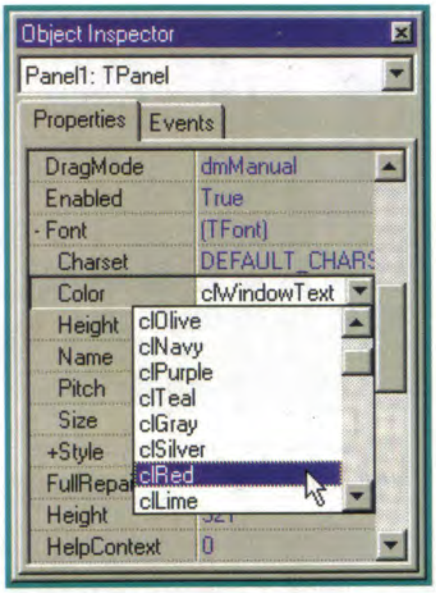
Τώρα θα επιχειρήσουμε να μεταφέρουμε το "Label1" σε δεσμευμένη περιοχή της φόρμας: Επιλέγουμε το "Panel1" και τροποποιούμε το χειριστή του συμβάντος "OnDragOver" ως εξής:

```
procedure TfrDrag.Panel1DragOver(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer; State:
  TDragState; var Accept: Boolean);
begin
 if( Source is TLabel) then begin
  Accept:= true;
  Panel2.Caption:= "X= '+ IntToStr( x)+ ", Y= '+
   IntToStr( y);
 end else
  Accept:= false;
end;
```

Ακόμη, τροποποιούμε και το χειριστή του συμβάντος "OnDragDrop", όπως κάναμε λίγο πριν για τη φόρμα:

```
procedure TfrDrag.Panel1DragDrop(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer);
begin
 if( Source is TLabel) then
  with( Source as TLabel) do
  begin
   Left:= X;
   Top:= Y;
  end;
end;
```

Ας δοκιμάσουμε αν δουλεύει όπως πρέπει: Πατάμε το πλήκτρο <F9> για να τρέξει η εφαρμογή και προσπαθούμε να σύρουμε το "Label1" μέσα στο "Panel1". Λανθασμένη μετακίνηση! Τα "X" και "Y" της άνω αριστερής άκρης τροποποιήθηκαν, αλλά, ενώ οι συγκεκριμένες συντεταγμένες αναφέρονταν στο "Panel1", τελικά το πλήκτρο έμεινε στη φόρμα. Αυτό οφείλεται στο ότι η ιδιότητα "Label1.Parent", η οποία περιγράφει το πατρικό συστατικό -δηλαδή αυτό μέσα στο οποίο εμφανίζεται το "Label1"-, έμεινε αμετάβλητη.



Διαλέγουμε το χρώμα για το κείμενο του Panel1.

```
procedure TfrDrag.Panel1DragDrop(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer);
begin
...
 Top:= Y;
 if( Parent <>( Sender as TPanel)) then
  Parent:=( Sender as TPanel);
 end;
end;
```

Ελέγχουμε αν η ιδιότητα "Label1.Parent" είναι διαφορετική από το συστατικό που υποδέχεται το "Label1", οπότε και τη ρυθμίζουμε ανάλογα. Δοκιμάζουμε με το πλήκτρο <F9> αν όλα βαίνουν καλά. Πράγματι: Η μετατόπιση πέτυχε! Επιπλέον, κατά τη διάρκεια της μετατόπισης εντός του "Panel21" οι συντεταγμένες του δείκτη του ποντικού εμφανίζονται στο "Panel2". Με το τέλος της λειτουργίας το χρώμα του κειμένου του "Label1" ρυθμίζεται όπως του "Panel1" ("Label1.ParentFont:= True;").

Οταν όμως το κείμενο έχει μετατοπιστεί μέσα στο "Panel1", δεν έχει τη δυνατότητα να επανέλθει στην επιφάνεια της φόρμας! Ας προσθέσουμε στο χειριστή "OnDragDrop" της φόρμας δύο σειρές, ως εξής:

```
procedure TfrDrag.FormDragDrop(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer);
begin
...
 if( Parent <>( Sender as TForm)) then
  Parent:=( Sender as TForm);
 end;
end;
```

Το πρόβλημα λύθηκε!

Ας επιλέξουμε τώρα το πλήκτρο "Button1" και ας σιγουρευτούμε ότι η ιδιότητά του "DragMode" έχει ρυθμιστεί σε "dmManual". Ετσι το πλήκτρο δεν θα αρχίσει να σύρεται αυτόματα. Θα χρειαστεί τη σχετική εντολή ["BeginDrag(...);"] μέσα από κώδικα που θα γράψουμε οι ίδιοι. Ας τροποποιήσουμε τώρα το χειριστή του συμβάντος "OnMouseUp", όπως ακολουθεί:

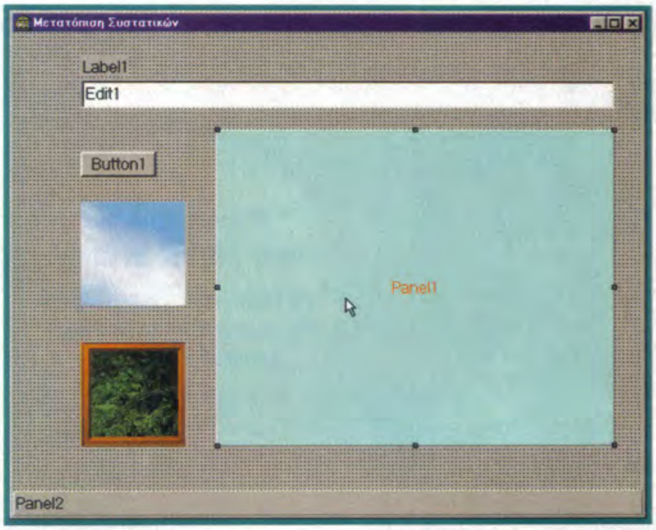
```
procedure TfrDrag.Button1MouseUp(Sender:
  TObject; Button: TMouseButton; Shift:
  TShiftState; X, Y: Integer);
begin
 if( Shift=[ ssShift]) then
  Button1.BeginDrag( true);
end;
```

έτσι ώστε, έχοντας ταυτόχρονα πατημένο το πλήκτρο "Shift", όταν τελειώσει το "κλικ" επάνω του να αρχίζει αμέσως να σύρεται. Αρκεί ένα κλικ στην τελική θέση του για να ολοκληρωθεί η λειτουργία. Ας τροποποιήσουμε τώρα και το χειριστή του συμβάντος "OnClick", όπως ακολουθεί:

```
procedure TfrDrag.Button1Click( Sender:
  TObject);
begin
 SetEditText( Button1.Parent);
end;
```

ώστε, όταν αυτό πατηθεί, να καλείται η διαδικασία "SetEditText(. .);" με παράμετρο τον "γονέα" ("Parent") του. Θέλουμε όμως αυτή η διαδικασία να εμφανίζει μέσα στο "Edit1" την ονομασία του "γονέα" του πλήκτρου -δηλαδή το όνομα της φόρμας ή το όνομα του "Panel" κ.λπ.-, προκειμένου να ελέγξουμε αν, μετατοπίζοντας το πλήκτρο μέσα σε άλλο συστατικό ("Panel1"), θα αλλάξει και αυτή σωστά. Δημιουργούμε λοιπόν τη νέα διαδικασία, πληκτρολογώντας στο παράθυρο επεξεργασίας κώδικα τα ακόλουθα:

```
procedure TfrDrag.SetEditText( Sender:
  TWinControl);
(********************************************
  ********)
begin
 Edit1.Text:= "Το πλήκτρο περιέχεται στο '+
```



Η τελική μορφή σχεδίασης της φόρμας.

```
  Sender.Name;
 Edit1.Modified:= true;
end;
```

Επίσης παρεμβάλλουμε στο τμήμα ορισμού της "TfrDrag" μία γραμμή, όπως παρακάτω:

```
type
 TfrDrag = class(TForm)
 ...
 public
 ...
 procedure SetEditText( Sender: TWinControl);
 end;
```

Αν συγκρίνουμε τον κώδικα για το συμβάν "OnDragOver" και το "OnDragDrop της φόρμας και του "Panel1", θα παρατηρήσουμε ότι μοιάζουν πάρα πολύ.

Τώρα θα επιχειρήσουμε με καθένα χειριστή να καλύψουμε όλα τα συστατικά εκτός του "Edit1" και του "Panel2", ώστε να μη γράφουμε ξανά και ξανά τις ίδιες εντολές. Επιλέγουμε το "Image1". Ρυθμίζουμε την ιδιότητα "DragMode" σε "dmAutomatic" και την ιδιότητα "Tag" σε "101". Κατόπιν επιλέγουμε το "Image2" και ρυθμίζουμε την ιδιότητα "DragMode" σε "dmAutomatic" και την ιδιότητα "Tag" σε "102". Η ιδιότητα "Tag" δεν χρησιμοποιείται από το Delphi. Προσφέρεται για να αποθηκεύσουμε μέσα της έναν αριθμό, έναν δείκτη, μια διεύθυνση, κάτι που να βοηθά τον προγραμματιστή να ξεχωρίζει το ένα συστατικό από το άλλο -ιδίως όταν είναι του ίδιου τύπου ή όταν αυτά δημιουργούνται μέσω κώδικα- την ώρα που τρέχει η εφαρμογή.

Τώρα επιλέγουμε τη φόρμα και μετά με το πλήκτρο "Shift" πατημένο επιλέγουμε το "Panel1". Στην καρτέλα "Events" του "Object Inspector" κάνουμε κλικ στην ιδιότητα "OnDragOver". Επειτα πιέζουμε ταυτόχρονα το πλήκτρα <Alt>+<Κάτω βελάκι>. Στη λίστα που εμφανίζεται επιλέγουμε το "FormDragOver". Μετά από ένα διπλό κλικ, είμαστε έτοιμοι να τροποποιήσουμε το χειριστή, ως εξής:

```
procedure TfrDrag.FormDragOver(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer; State:
  TDragState; var Accept: Boolean);
begin
 if( ( Source is TLabel)
  or( Source is TButton)
  or(
    ( Source is TImage)
   and ( 102=( Source as TImage).Tag)
  or( Source is TPanel)
  )
 ) then
 begin
  Accept:= true;
  Panel2.Caption:= 'X= '+ IntToStr( x)+ ', Y= '+
   IntToStr( y);
 end else
  Accept:= false;
end;
```

Ετσι δηλώνουμε ότι τα δύο συστατικά, η φόρμα και το "Panel1", αποδέχονται κάθε "Label", "Button", "Panel" και όσα "Image" έχουν στην ιδιότητα "Tag" τον αριθμό "102" (δηλαδή μόνο το "Image2", όχι το "Image1").

Τώρα πια η διαδικασία "TfrDrag.Panel1DragOver(. . .);" δεν μας χρειάζεται. Για να τη διαγράψουμε, μεταφερόμαστε στο σώμα της και διαγράφουμε όλες τις γραμμές μεταξύ του "begin" και του "end;". Αποθηκεύοντας την εργασία μας, εξαφανίζεται κάθε αναφορά στην -πλέον κενή- διαδικασία.

Στη συνέχεια και πάλι με επιλεγμένα τα δύο συστατικά, τη φόρμα και το "Panel1", ρυθμίζουμε το χειριστή του συμβάντος "OnDragOver" σε "FormDragOver". Μετά από διπλό κλικ επάνω του, τον τροποποιούμε με τον ακόλουθο τρόπο:

```
procedure TfrDrag.FormDragDrop(Sender,
  Source: TObject; X, Y: Integer);
begin
 if( ( Source is TLabel)
  or( Source is TButton)
  or(
    ( Source is TImage)
   and ( 102=( Source as TImage).Tag)
  or( Source is TPanel)
  )
 ) then with( Source as TControl) do begin
  Left:= X;
  Top:= Y;
  if( Parent <>( Sender as TWinControl)) then
   Parent:=( Sender as TWinControl);
 end;
 Panel2.Caption:= 'To Drag'n'Drop πέτυχε!';
end;
```

Διαγράφουμε επίσης τη διαδικασία "TfrDrag.Panel1DragDrop(. . .);", που δεν μας χρειάζεται άλλο.

Προκειμένου να ολοκληρώσουμε την εφαρμογή μας, ας δοκιμάσουμε αν δουλεύει η μετατόπιση για τις εικόνες:

Επιλέγουμε το "Image1" και ρυθμίζουμε την ιδιότητα "Stretch" σε "False". Ετσι η εικόνα που θα περιέχεται δεν θα αυξομειώνεται σε μέγεθος αυτόματα, καταλαμβάνοντας όλο το χώρο που διατίθεται στο "Image1". Στη συνέχεια κάνουμε διπλό κλικ στην επιφάνεια του "Image1", οπότε παρουσιάζεται το πλαίσιο "Picture Editor". Εδώ πατάμε το πλήκτρο "Load", για να επιλέξουμε ένα έτοιμο αρχείο - π.χ. από τον κατάλογο των Windows το αρχείο με όνομα "Σύννεφα.bmp". Ολοκληρώνουμε πατώντας το πλήκτρο "OK".

Επιλέγουμε τώρα το "Image2" και ρυθμίζουμε την ιδιότητα "Stretch" σε "True", ώστε η εικόνα να προσαρμόζεται ακριβώς στο μέγεθος του συστατικού. Επιλέγουμε και για αυτό μια εικόνα, π.χ. αυτή που περιέχεται στο αρχείο "Δάσος.bmp" στον ίδιο κατάλογο όπως προηγουμένως.

Τελειώνοντας, ρυθμίζουμε την ιδιότητα "DragMode" του "Panel1" σε "dmAutomatic", ώστε να μπορεί να συρθεί και αυτό επάνω στη φόρμα.

PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

THE LAST APACHE

Αγαπητοί(!) PC users, Προτού ξεκινήσω να μιλώ για τα θέματα που με ενδιαφέρουν, θα ήθελα να πω ότι είμαι ένας Amiga user εδώ και 7 χρόνια και παλιός ST και Amstrad CPC user. Το γεγονός ότι γράφω αυτό το γράμμα είναι για να σχολιάσω μερικές επιστολές αναγνωστών στο περιοδικό στο τεύχος Ιανουαρίου. Ξεκινώ με τη στήλη "User Power" και μάλιστα για το θέμα των manuals στα computer games. Πρώτα απ' όλα: Μισώ τους πειρατές κι αυτό που κάνουν. Πιστεύω ότι είναι ο λόγος για τα προβλήματα που έχει η Amiga αυτήν τη στιγμή. Πράγματι λυπάμαι όταν ακούω φίλους μου να λένε "το αγόρασα... φυσικά πειρατικό!". Δυστυχώς, όμως, δεν φταίνε μόνο οι users. Οι εταιρίες πρέπει να εκσυγχρονιστούν και να ξεχάσουν τα παλιά, καλά χρόνια. Αν και η Amiga έχει πολύ λιγότερα παιχνίδια, το 70% αυτών έρχονται με το manual σε μορφή HTML αρχείου! Είναι πολύ πιο εύχρηστο, μοντέρνο και... μουράτο! Πρέπει όλοι να καταλάβουμε ότι σε 2 χρόνια θα μπούμε στο 2000...

Δεύτερο θέμα είναι μερικά γράμματα στην "Αλληλογραφία". Πρώτα θα ήθελα να σταθώ στο γράμμα του φίλου Μιχάλη. Πραγματικά, αν θα αγόραζα ποτέ PC είναι μόνο και μόνο για τους emulators.

Οχι ότι η Amiga δεν έχει emulators (έχει MAME, Megadrive, SNES κ.λπ.). Απλώς η υπολογιστική ταχύτητα των PCs έχει δώσει N64 emulator, PSX emulator και πάει λέγοντας. Πιστεύω ότι οι emulators είναι ό,τι καλύτερο αυτήν τη στιγμή. Χαίρομαι που οι PC users θα απολαμβάνουν την Amiga "μέσω του VAE και του Amiga Forever". Από την άλλη οι φίλοι μου κι εγώ χαίρομαι που μπορώ να "τρέχω" το CD του "PC Master" στην Amiga μου με το PC Task. Πράγματι οι emulators σου δίνουν τη δυνατότητα να παίξεις παιχνίδια αφάνταστης ομορφιάς και gameplay. Συμβουλή προς τους παλιούς ST users και το "PC Master": Βρείτε το Pacifist, τον έξοχο αυτό emulator του Atari ST. Μπορείτε ως περιοδικό να μας φιλοδωρείτε κάθε μήνα με μερικούς emulators και τα παιχνίδια τους. Νομίζω ότι είναι μια θαυμάσια ιδέα... Επόμενο σχόλιο για το γράμμα 95 TEARS του φίλου Χουρδάκη Μιχαήλ. Χαίρομαι που πολλοί PC users κατάλαβαν την απατεωνιά του κυρίου Gates.

Ο "αρχι-απατεώνας" όλων των εποχών κορόιδεψε πολλούς και μάλιστα υπάρχει και η συνέχεια στο φοβερό αυτό έργο με τον τίτλο Windoze 98. Σίγουρα τα NT είναι πολύ καλό λειτουργικό και, σύμφωνοι, οι περισσότεροι χρήστες στην Ελλάδα έχουν τα 95. Μην ανησυχείτε όμως... ο "αντίχριστος" θα ξαναχτυπήσει!

Προτελευταίο θέμα, το γράμμα "PC 'Η ΚΟΝΣΟΛΑ;" όπου ο φίλος Ακης μας συνιστά PC για να "τα παίξουμε" με τα PC games. Συμφωνώ ότι τα PCs έχουν κάνει μεγάλα βήματα στον τομέα των games σε σχέση με τις κονσόλες. Παρ' όλα αυτά, όπως εξελίσσονται τα PCs, εξελίσσονται και οι κονσόλες.

Το PC έκανε 2,5 χρόνια για να φτάσει τις κονσόλες PSX και N64. Αυτές σύντομα θα αντικατασταθούν και τότε... Οσο για το πότε θα κάνεις απόσβεση τα λεφτά σου αν πάρεις PC αντί για κονσόλα, τότε μάλλον πρέπει το EXCEL να βάλει τα δυνατά του γιατί μιλάμε για μεγάλο, πολύ ΜΕΓΑΛΟ διάστημα!

Κλείνω, λέγοντας μερικά πράγματα για την Amiga. Οσοι πιστεύουν ότι ξόφλησε, λυπάμαι αλλά... το έργο συνεχίζεται. Μάλιστα τα πράγματα είναι καλύτερα από ποτέ. Οι PPC ήρθαν για να μείνουν, όπως θα έρθει και η Permedia 2 PPC. Παιχνίδια όπως το MYST, QUAKE, DOOM 1+2 από το PC αλλά και τα OnEscape, The shadow of the Third Moon, Genetic Species δείχνουν ότι "δεν μασάμε". Οσο για προγράμματα.... χαμός! Αν και η Amiga του Pixel γνώρισε μεγάλες στιγμές στην Ελλάδα, λυπάμαι που η παραπληροφόρηση μας οδήγησε σε αυτό που βλέπουμε σήμερα. Πάντως η "Amiga is Back for the Future".

Φιλικά,
Νίκος Ανδρέου
Scotland

▼ Αγαπητέ Νίκο,
Καταρχήν, θα μας βρεις σύμφωνους ως προς το θέμα του εκσυγχρονισμού των εταιριών που θίγεις. Βέβαια, πιστεύουμε πως έχουν γίνει σημαντικά βήματα προς αυτή την κατεύθυνση, όπως για παράδειγμα οι θεαματικές πρόοδοι στον εξελληνισμό των παιχνιδιών (βλ. Kick Off 98, καθώς και τα Ubik, Egypt: Tomb of the Pharaoh που παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος), οι χαμηλές τιμές κ.ο.κ.

Ως προς τους emulators, να ξέρεις πως τους αγαπάμε και θα διευρύνουμε την παρουσία τους στο CD-ROM του περιοδικού μας τους επόμενους μήνες. Τον Μάιο, μάλλον, θα συμπεριλάβουμε Amiga emulators (δεν ξέρω τι κάνετε εσείς εκεί στη Σκοτία, αλλά εδώ πια Amiga games μόνο σε emulator μπορείς να βρεις και να παίξεις - άντε και στο Μοναστηράκι σε κανέναν πλανόδιο τις Κυριακές). Sad, but true.

KILL THE NET

***Ω** συντάκτα της στήλης ADVENTURE UPDATE...*

Στο τεύχος 92 του πολυαγαπημένου μας περιοδικού (ο λόγος για το PC MASTER βέβαια), θίξατε ένα θέμα ΠΟΛΥ σοβαρό. Τα multiplayer παιχνίδια είναι πια γεγονός γι' αυτό σχολιάζοντας το θέμα λέω τα παρακάτω και όποιος έχει αυτιά ακούει.

Μισώ το Internet γιατί ενώ ως ιδέα ξεκίνησε καλά, ως υλοποίηση απέτυχε παταγωδώς και αυτό βασίζεται στο ότι ενώ το ίδιο το Internet προσφέρει ΠΟΛΥ λίγα απαιτεί πολλά από τους χρήστες. Τολμώ να πω ότι το Internet είναι η πιο κερδοσκοπική επιχείρηση στον τομέα των υπολογιστών και αυτό, αν και πραγματικά χρήσιμο, πίσω από τη μάσκα του καλού δικτύου κρύβεται ένας κολοσσός παραπληροφόρησης.

Για τα παιχνίδια, που είναι και το θέμα που ΚΑΙΕΙ, έχω να πω ότι η χειρότερη ενέργεια που έκαναν οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών είναι που έβγαλαν τα πνευματικά παιδιά τους στο Internet.

Καλή η multiplayer επιλογή στα παιχνίδια αλλά όχι και να σου βγαίνει ξινό το παιχνίδι· και λέω "ξινό" γιατί μόνο ξινό μπορεί να είναι ένα παιχνίδι όταν παίζεις και μετά σου έρχεται ένας λογαριασμός που σου προκαλεί καρδιοπάθειες και εγκεφαλικά.

Στο κάτω-κάτω της γραφής γιατί να πληρώνω τους άρχοντες του Internet και να μην πάω να πάρω το παιχνίδι-αντιγραφή με 5.000 δρχ., να πάω στο σπίτι μου και να πω σε έναν φίλο μου να "χτυπήσουμε" μια σειριακή σύνδεση και να κάνω τζερτζελέ με τους κολλητούς μου;

Να μου το θυμηθείτε ότι θα έρθει μια εποχή που θα υπάρχουν παιχνίδια μόνο για το τότε Internet και για να παίζουμε θα δίνουμε μια περιουσία και σαν σκλάβοι από παλιά εποχή θα λέμε και ευχαριστώ που είχαμε την τιμή να ξηλωθούμε μέχρι τα σώβρακα για λίγες ώρες απόλαυσης. Σαν δεν ντρεπόμαστε λέω εγώ, άντε να μην ανοίξω το στόμα μου και τότε δεν τους ξεπλένει ούτε ο Δούναβης τους κυρίους που τα κανονίζουν αυτά.

Το Internet είναι ακόμα σε εμβρυακό στάδιο, ας του αφήσουμε καμιά πενηνταριά χρόνια να μεγαλώσει και να γίνει ένα σωστό δίκτυο στην κοινωνία και τότε βλέπουμε.

Με εκτίμηση,
WINTERMUTE

ΥΓ. 1: Το όνομα με το οποίο υπογράφω είναι κουίζ, όποιος μπορεί να καταλάβει τι σημαίνει, μπράβο. Είναι πολύ ψαγμένο άτομο.

ΥΓ. 2: Στα reviews των παιχνιδιών παρακαλώ να βάζετε και πόσα CDs είναι κάθε παιχνίδι. Οχι τίποτε άλλο, απλά να ξέρουμε αν θα το πάρουμε αντιγραφή ή γνήσιο.

▼ Ω αναγνώστα,

Το τζάμπα είναι πράγματι ωραίο, συμφωνούμε. Μόνο που, όπως εσύ δεν βγαίνεις κάθε τόσο στο δρόμο για να μοιράζεις χιλιάρικα (αν το κάνεις, πάρε κι ένα τηλέφωνο το αγαπημένο σου περιοδικό - οι συντάκτες του θα σε ευγνωμονούν), έτσι δεν το κάνουν και οι άλλοι. Από 'κεί και πέρα, εσύ κανονίζεις το τι αξίζει να πληρώσεις και τι όχι. Σχετικά πάντως με τις "αντιγραφές και τα γνήσια" που αναφέρεις, η σωστή ορολογία είναι "κλεψίτυπα και νόμιμα". Στο κουίζ αναμένουμε απαντήσεις από άλλους αναγνώστες.

Εμείς έχουμε παίξει εν πάση περιπτώσει και ένα 11th Hour και δεν μασάμε...

PC LADY

My dear "PC Master", Hello! Καταρχήν, συγχαρητήρια! Είδα το καλύτερο περιοδικό για PCs που κυκλοφορεί. Ασχολούμαι με υπολογιστές εδώ και έναν χρόνο και ομολογώ πως ήσουν το πρώτο περιοδικό υπολογιστών που αγόρασα για να "κατατοπιστώ" στο χώρο. Από το τεύχος 81, λοιπόν, που ήταν το πρώτο που αγόρασα, έγινα φανατική αναγνώστριά σου. Αποφάσισα περισσότερο να σου γράψω γιατί δεν είδα ως τώρα (δεν ξέρω για τα προηγούμενα τεύχη) κάποια κοπέλα να γράψει στη συγκεκριμένη στήλη, η οποία κυριαρχείται από αναγνώστες γένους αρσενικού. Να υποψιαστώ πως είμαι η πρώτη που γράφει; Τέλος πάντων, όπως και να 'χει, δεν είναι αυτό το θέμα μου. Δεν θα σου ζητήσω, όπως σχεδόν όλοι οι άλλοι, λύση για κάποιο πρόβλημα του PC, αφού θεωρώ ότι είμαι ακόμη πολύ "καινούρια" στο χώρο και έχω πολλά να μάθω. Εξάλλου, δεν έχω ακόμη προβλήματα! Βέβαια, έχω υπολογιστή εδώ και έξι μήνες και, προς το παρόν, ασχολούμαι μόνο με games. Το πρώτο παιχνίδι που έπαιξα και ολοκλήρωσα ήταν το Ripper κι έτσι από την αρχή τάχθηκα υπέρ των adventures. Κατόπιν ασχολήθηκα και με άλλα είδη (κυρίως action και λίγο strategy), παραμένω όμως adventure gamer. Από τα action, όμως, μου αρέσει αρκετά το Tomb Raider (1 και 2)! Είναι γνωστό ότι όλοι οι male gamers έχουν πάθει την πλάκα τους με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Και όχι άδικα, κατά τη γνώμη μου, αφού είναι πολύ καλό από κάθε άποψη. Φυσικά, η miss Croft είναι η βασική ατραξιόν του παιχνιδιού, η οποία με τα "πλούσια" προσόντα της έχει τρελάνει τους απανταχού κύριους gamers. Δεν ήταν όμως τόσο η Lara (λόγω φύλου βέβαια!) που με έκανε να ασχοληθώ με το παιχνίδι. Πέρα απ' το ότι θαυμάζω τις ακροβατικές της φιγούρες και το πολύ καλό της animation, μου άρεσαν πολύ τα καταπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού, τα πολύ ρεαλιστικά sound effects και η αδιάκοπη δράση, στοιχεία που κάνουν το παιχνίδι να ξεχωρίζει. Πραγματικά πιστεύω πως είναι από τα λίγα action games που αξίζει να ασχοληθεί κανείς μαζί του.

Ας ξαναγυρίσουμε όμως στο αγαπημένο μου είδος, τα adventures. Θέλω να εκφράσω την εκτίμησή μου στον Mr lifesaver των adventurers, τον κύριο Τσουριβάκη. Ας συνεχίσει την πολύ καλή δουλειά που κάνει, προσφέροντας σε όλους μας την πολύτιμη βοήθειά του.

Τέλος, θα 'θελα να μάθω αν αυτήν τη στιγμή έχει κυκλοφορήσει το Black Dahlia. Αν ναι, πότε θα μπορέσετε να βάλετε το demo του στο CD ή να δημοσιεύσετε το review; (Ιδιαίτερα το review.)

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Αυτά λοιπόν. Τα 'πα και ησύχασα! Ευχαριστώ για την προσοχή σας και sorry αν σας κούρασα! I didn't mean to!

An adventure woman

ΥΓ. 1: Θέλω να ελπίζω σε γρήγορη δημοσίευση. Θα μου κάνετε τη χάρη;

ΥΓ. 2: Α! Τώρα που το θυμήθηκα. Είχατε υποσχεθεί επαναδημοσίευση της λύσης του Ripper. Θα πραγματοποιηθεί στο άμεσο μέλλον; (Δεν τα ξεχνάω εγώ αυτά!)

ΥΓ. 3: Bye!

Αγαπητή φίλη,
Το Black Dahlia ήδη κυκλοφόρησε και, όπως βλέπεις, σε αυτό το τεύχος δημοσιεύουμε και το review του. Φυσικά και δεν μας κούρασες, όσο για τη λύση του Ripper, θεού θέλοντος και Τσουρινάκη επιτρέποντος, θα την εντάξουμε στην ειδική έκδοση με λύσεις παιχνιδιών που έχουμε προγραμματίσει.

ΞΥΠΝΗΣΤΕΕΕΕΕΕ!

Αγαπητό PC MASTER,

Πρώτα από όλα συγχαρητήρια για τους μοναδικούς συντάκτες που απαρτίζουν το staff του περιοδικού.

Το παρόν δεν αποτελεί ούτε γράμμα, ούτε επιστολή, ούτε μόνο έκρηξη οργής, αλλά μανιφέστο! Ναι, μανιφέστο μιας νέας τάξης στο χώρο της Πληροφορικής.

Δεν πάει άλλο, παιδιά, μέχρι εδώ ήταν. Τα πράγματα παίρνουν φρικτή πορεία και θέλω να αντιδράσω με βήμα το δικό σας περιοδικό. Εξηγούμαι. Εγώ είμαι τύπος που μεγάλωσα με την Πληροφορική, έζησα μαζί της, έφαγα τα μάτια μου στις οθόνες, αλλά το κυριότερο έμαθα να την αγαπώ, να τη σέβομαι και κατάλαβα τη σημασία και την αξία της. Από το 1985 έως τώρα, από τον Spectrum έως τον Pentium, ασχολούμαι μαζί της και γι' αυτό και την αντιμετωπίζω ρομαντικά και σήμερα ξεσπώ μη μπορώντας να αντέξω άλλο!!!

Τι είναι αυτά! Πού μας οδηγούν; Μας πνίγουν και εμείς τους φιλάμε! Τι είναι τα Windows 95, 98, 99 κ.λπ., για ποιο DirectX, Directdraw, για ποια 16-bit, 32-bit, dolby-surround κάρτα, ποιο 3Dfx Voodoo, ποια 16MB minimum, ποια 16.000 χρώματα, ποια συμβατότητα, ποιο Force Feedback Pro μιλάνε; Mr Gates, ναι σε εσένα μιλάω που μετράς τα dollars. Μιλάμε για εμένα, για το σπίτι μου, για την πάρτη μου, για το χόμπι μου. Γιατί να πάρω MMX για να παίξω το Α παιχνίδι, γιατί να πάρω 3D κάρτα για να παίξω το Β παιχνίδι; Ποια η ανάγκη να τα βγάλετε αυτά και όχι μόνο να τα βγάλετε, αλλά να τα κάνετε ελάχιστες απαιτήσεις για το home computing; Απαντήστε! Να σας απαντήσω εγώ! Για το χρήμα, και όχι για οποιοδήποτε χρήμα, για το δικό ΜΟΥ το χιλιάρικο!

Πού πήγαν οι εποχές του 8088 (για να μην πάω πιο παλιά) που δεν είχα κανένα πρόβλημα με το μηχάνημά μου και τώρα τρέχω και δεν προλαβαίνω για αναβαθμίσεις και προβλήματα των Windows;

Μαζεύω τα χρήματα για μια κάρτα επί 5 μήνες, την αγοράζω, τη χαίρομαι για δύο μήνες και μετά βγαίνει ο τάδε πρόεδρος της δείνα εταιρίας hardware ή software και επειδή έτσι του κάπνισε, χωρίς να εκμεταλλευτεί πλήρως την κάρτα αυτή και γιατί θέλει να κάνει πισίνα σπίτι του, την καθιστά παλιό μοντέλο και πρέπει να την αλλάξω. Ε, ΟΧΙ!!!

Μια λύση υπάρχει. Είτε θα το αντιμετωπίσουμε προσωπικά ο καθένας, όπως εγώ που δεν δίνω δεκάρα πλέον στον Gates και τους συν αυτώ και την έχω βρει με ό,τι έχω και με τους διάφορους emulators, είτε θα οργανωθούμε και πολλοί μαζί θα φωνάζουμε συνέχεια.

Τα λέω όλα αυτά γιατί ενώ η Πληροφορική, το home computing καλύτερα, ήταν κάτι πολύ αγνό, τώρα κάποιοι το έχουν εκχυδαΐσει και αυτό εμένα με πειράζει, όπως πιστεύω και άλλους πολλούς (Michael τ. 91).

Και όχι μόνο αυτό, αλλά έχεις και κάθε ηλίθιο που τρέφεται από τα άσωτα χρήματα του πατέρα του, να σου αγοράζει ένα τέρας, να το παίζει μάγκας, ανώτερος και επίπεδο και αφού ύστερα από τρίμηνο καταφέρει και το βάλει στην πρίζα, ξεκινά και κάνει ηλίθιες ερωτήσεις, γράφοντας γράμματα σε περιοδικά, λες και εκδίδονται μόνο γι' αυτόν: Έχω το τάδε μηχάνημα, πόσο θα μου κρατήσει, να το βάλω στο ψυγείο, θα μου κάνει τα τοστ το πρωί κ.λπ. Βλέπετε, εκεί μας κατάντησε η εποχή μας, να περικυκλωνόμαστε από αρπαχτικά και άσχετους που προσβάλλουν την αξία που λέγεται home computing και όλους τους ευσυνείδητους χομπίστες και όχι μόνο.

Διά ταύτα:

1. Απαιτώ (και παρακαλώ) σε δημοσίευση. Μη με γράψετε, ρε παιδιά, θα απογοητευτώ πραγματικά.

2. Καλώ σε βοήθεια όλους τους συντάκτες του περιοδικού, ιδίως δε τους κ. Πατρίκο, Meftah, Τσουρινάκη, Κράτσα.

3. Ζητώ από τους ομοϊδεάτες μου αναγνώστες να συσπειρωθούμε. Ας επικοινωνήσουν μαζί μου για την ίδρυση κάποιου συλλόγου, club κ.λπ.

4. Φωνάζω προς όλους: ΞΥΠΝΗΣΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΠΗΡΑΜΕ ΛΑΘΟΣ ΔΡΟΜΟ ΠΟΥ ΒΓΑΖΕΙ ΣΕ ΓΚΡΕΜΟ!

Ευχαριστώ
Ν.Γ. Κοντός
Θεσσαλονίκη

ΥΓ. 1: Παρακαλώ, μη με αφήσετε μόνο μου και δημοσιεύστε το μεγάλο γράμμα μου.

ΥΓ. 2: Τα 'πα και ξαλάφρωσα.

ΥΓ. 3: Επιμένω και περιμένω δημοσίευση.

ΥΓ. 4: Το Β' πρόσωπο που χρησιμοποιώ αναφέρεται στους υπαίτιους μεγαλοκαρχαρίες και όχι βέβαια σε εσάς, προς Θεού!

ΥΓ. 5: Όλοι εσείς που διαβάζοντας αυτά φωνάζετε "πες 'τα, ρε μεγάλε" δραστηριοποιηθείτε, επικοινωνήστε μαζί μου για να κάνουμε κάτι, όπως μια αίθουσα με 8088, sinclair κ.λπ. και μόνο με παλιά παιχνίδια!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

Μεγάλε,
Σε βρίσκω completely σωστό σε όσα γράφεις. Μαζί σου κι εμείς, θα γεμίζουμε το CD-ROM με emulators (κι ας θέλει ο εκδότης μας, που είναι όργανο των σκοτεινών δυνάμεων της παραοικονομίας της Πληροφορικής, να πλακώσουμε τα 3Dfx demos) και με shareware games μέχρι τέλους! Α, κι όποτε έρθεις Αθήνα, πέρνα μια βόλτα από τα γραφεία να τα πούμε κι από κοντά...

PRESS ANY KEY

Αγαπητό "PC Master", Σε διαβάζω ανελλιπώς από το τεύχος 76 (2). Είμαι 15 χρονών και ασχολούμαι με τους υπολογιστές 10 χρόνια (3). Εχω έναν Cyrix 6x86 στα 166MHz HD 1,7RAM 32MB, CD-ROM 8x, Diamond 3D 2000 Sound-Blaster comb, SONY 100 SX, ποντίκι MS, πληκτρολόγιο της σειράς εκτυπωτή STAR LC20, αυτοκίνητο NISSAN VANETTE (φορτηγάκι), stereo technics, μένω σε σπίτι (με ενοίκιο) 86 τ.μ. και η φιλενάδα μου είναι 30 χρονών. Τι νομίζεις, θα αντέξουν όλα αυτά έναν χρόνο;

Και τώρα θέλω να μου λύσετε μια απορία; Οταν τελειώνει το installation σε ένα πρόγραμμα μου βγάζει ένα μήνυμα: "Press any key". Ομως από τα 104 πλήκτρα κανένα δεν γράφει "any key". Μήπως είναι ιός; Μήπως συγκρούονται τα IRQ; Απάντησέ μου, σε παρακαλώ, γιατί θα σκάσω.

Νίκος

ΥΓ. 1: Εθνικός Κολοπετινίτσας ΟΛΕ και τα μυαλά στα κάγκελα. Να πεθάνουν οι γαύροι, να ψοφήσουν οι βαζέλες, να σαπίσουν τα χανούμια.

(1) Στις 50 επιστολές που διάβασα στα τελευταία 6-7 τεύχη οι 43 ξεκινούσαν έτσι.

(2) Το 45% των αναγνωστών σου στα τελευταία τεύχη ξεκίνησε από το Νο 76.

ΥΓ. 2: Μη με παρεξηγείτε, παιδιά. Μια Κυριακή ξεφύλλιζα παλιότερα τεύχη του "PC Master" (το κάνω συχνά αυτό, το απολαμβάνω) και αποφάσισα να σταχυολογήσω επιστολές αναγνωστών σας, βάζοντας και μια δόση χιούμορ μέσα στη συνταγή. Δεν είμαι 15 χρονών αλλά 35 και ασχολούμαι 7-8 χρόνια με τα computers. Δεν σε διαβάζω από το τεύχος 76 αλλά από το 5 (ανελλιπώς!). Εχω μπροστά μου το τεύχος Ιανουάριος 1990, 350 δρχ. Τεχνητή ευφυΐα. Adventure: Man Hunter S.F. Γνωριμία σκληροί δίσκοι κ.λπ. Ο Ερρίκος Καλλύβας στα φόρτε του με την Assembly και EOL (αργότερα).

Το "PC Master" ξεκίνησε με Low Budget και πολύ μεράκι. Κατορθώσατε να έχετε το ίδιο μεράκι ακόμα.





Κάθε μήνα σάς διαβάζω και σας χαίρομαι, γιατί πάντα είστε αγνοί και χαρούμενοι. Δεν έχω καμιά απορία αυτή τη στιγμή, ούτε θέλω να μου προτείνετε το Α ή το Β προϊόν.

Απλώς θέλησα να γράψω σε κάτι παιδιά που οχτώ χρόνια τώρα θεωρώ φίλους μου.

Αγαπητέ Νίκο,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και να ξέρεις πως και για εμάς είσαι φίλος και πολύ καλός μάλιστα. Το σύστημά σου θα αντέξει για κάνα χρόνο σίγουρα, εκτός από τη φιλενάδα σου, που πρέπει να μας τη στείλεις επειγόντως για service στα γραφεία του περιοδικού. Οι ειδικοί τεχνικοί μας εγγυώνται άμεση και σωστή εξυπηρέτηση. Οσο για το μήνυμα που σου βγαίνει μετά το installation, αυτά συμβαίνουν όταν λες κακά λόγια όπως για παράδειγμα "να σαπίσουν τα χανούμια". Ανακαλώντας τη συγκεκριμένη φράση, το πληκτρολόγιό σου να είσαι σίγουρος πως θα ανταποκριθεί πατώντας αυτόματα το σωστό πλήκτρο που απαιτείται για τη συνέχεια.

STRATEGY... TILL THE END!

Αγαπητό PC MASTER, Είμαι 18 χρονών και γράφω για δεύτερη φορά και όπως καταλαβαίνεις δεν χρειάζεται να ξαναγράψω πόσο σε εκτιμώ, ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό που γνωρίζω κ.λπ. κ.λπ. Πρέπει να σου δώσω συγχαρητήρια, διότι από τότε που δημοσιεύτηκε το πρώτο γράμμα έγινε μια σημαντική βελτίωση σχετικά με την παρουσία strategy που είτε υποκειμενικά είτε αντικειμενικά θεωρούνται πολύ καλά.

Αλλά αυτή η βελτίωση δεν είναι η βασική αφορμή που με έκανε να σου γράψω. Η αφορμή να σου γράψω, ξυπνάει μέσα μου όποτε θυμάμαι την ατμόσφαιρα που ένιωσα όταν πρωτόπαιξα παιχνίδια όπως το Syndicate, το UFO Enemy Unknown, το Warcraft ή το Dune 2 και τόσα άλλα. Επομένως, θέλω να τονίσω πως στα παιχνίδια στρατηγικής (και σε όλα τα παιχνίδια) πρωταρχικό ρόλο για την επιτυχία τους παίζει η ατμόσφαιρα που προσφέρουν. Οταν λέω ατμόσφαιρα εννοώ όλα εκείνα τα



στοιχεία που σου προκαλούν διάφορα συναισθήματα, τα οποία σε συνδυασμό με το gameplay σε προκαλούν να ασχοληθείς μαζί τους μέχρι να τα τελειώσεις. Αυτό θα έλεγα πως είναι μια αρχή για την ίδια μας τη ζωή.

Σίγουρα φανατικοί και μη των strategy καταλαβαίνουν τι εννοώ, καταλαβαίνουν ότι τα παιχνίδια στρατηγικής θυμίζουν κάτι απ' τη ζωή μας, αφού σε ένα τέτοιο παιχνίδι απαιτείται κρίση, υπομονή, οξυδέρκεια και γενικά στρατηγικό πνεύμα. Αυτός είναι ο λόγος που με κάνει να πιστεύω ότι θα ασχολούμαι με τέτοιου είδους παιχνίδια μέχρι να γεράσω - και δεν είμαι ο μόνος (γνωρίζω άτομα πολύ μεγαλύτερης ηλικίας από μένα που όποτε έχουν ελεύθερο χρόνο ασχολούνται με strategy). Επίσης, για τους παραπάνω λόγους, αγανακτώ όταν διάφοροι δημοσιογράφοι, που σίγουρα δεν γνωρίζουν τι εστί strategy ή adventure, απευθύνονται μόνο "στους πιτσιρικάδες" ή "τους μικρούς μας φίλους" (δηλαδή στις πολύ μικρότερες ηλικίες) όταν παρουσιάζουν οποιοδήποτε παιχνίδι στην εκπομπή τους. Αυτά ήθελα να επισημάνω με αυτό το γράμμα και εύχομαι να καταλήξει σε δημοσίευση. Τέλος, γράφω παρακάτω κάποια παιχνίδια στρατηγικής που τα περισσότερα δεν έχουν κυκλοφορήσει στην ελληνική αγορά αλλά σίγουρα όταν βγουν θα ήθελα κι εγώ και οι φίλοι του είδους να τα παρουσιάσεις τους επόμενους μήνες: 1) PAX IMPERIA: EMINENT DOMAIN, 2) WARBREEEDS, 3) TENTH PLANET, 4) STARCRAFT, 5) STAR WARS REBELLION, 6) MECH COMMANDER, 7) GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

Φιλικά,
Σήφης (Algzac)

▼ Αγαπητέ φίλε,

Όπως θα έχεις και ο ίδιος διαπιστώσει στα τελευταία μας τεύχη έχουμε δώσει μεγαλύτερη βαρύτητα απ' ό,τι στο παρελθόν στα strategy games, κάτι που βεβαίως θα συνεχίσουμε να πράττουμε, για όσο καιρό αυτά βρίσκονται στην επικαιρότητα. Από τις σελίδες του περιοδικού θα παρουσιαστούν, συνεπώς, όλα τα σημαντικά παιχνίδια στρατηγικής που θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες. No need to worry.

ΑΛΛΟ ΚΟΥΚΛΑ ΚΙ ΑΛΛΟ... ΠΑΝΟΥΚΛΑ

Αγαπητό "PC Master",

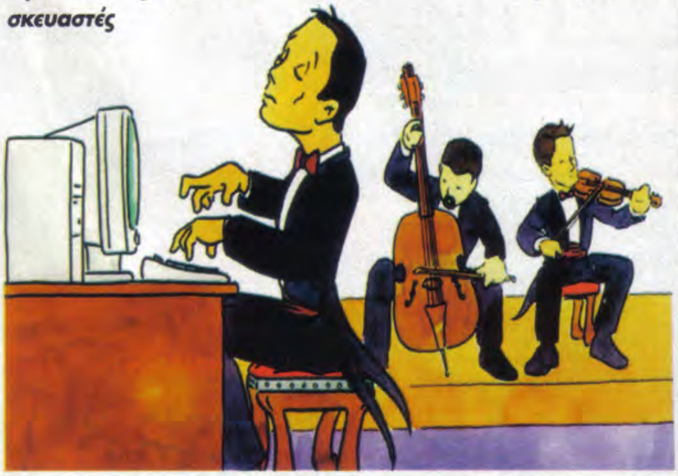
Σε διαβάζω από το '92, αν και στο χώρο των υπολογιστών μπήκα κάπου το '85 με τον θρυλικό Specrum. Τώρα πια είμαι κάτοχος ενός Cyrix-120 +, 16 MB, 850 HD, CD4X, SB16, SVGA, τον οποίο αγόρασα πριν από 2 χρόνια.

Αν και φανατικός DOSας, το περσινό καλοκαίρι εγκατέστησα στο σύστημά μου τα WINDOWS 95, θες επειδή ήταν απαραίτητα για κάποια παιχνίδια, θες γιατί με έφαγε ο κολλητός μου, με το πόσο ευκολότερα γίνονται όλα μέσα από αυτά, θες επειδή ούτως ή άλλως δεν θα πλήρωνα δεκάρα.

Τώρα πια βέβαια κι αυτός έχει αναθεωρήσει πολλά απ' τα αρχικά του λεγόμενα, λόγω του plug'n'play, των συνεχών κολλημάτων του συστήματος και των αναπόφευκτων formats των δίσκων μας! Κάτι τέτοιες στιγμές αναπολεί κα-



νείς τις ένδοξες εποχές του Spectrum, όπου το λειτουργικό σύστημα ήταν on-chip και όλα δούλευαν ρολόι. Το μηχάνημα αξιοποιούσε το 100% των δυνατοτήτων του. Αλλά ακόμα και επί εποχών "386" τα πράγματα ήταν ικανοποιητικά. Τα προβλήματα για μένα ξεκίνησαν από την έλευση των Windows και ιδιαίτερα των Windows 95 που καταρρακώνουν τον επεξεργαστή και το σύστημα κάνοντάς το να σέρνεται. Τα Windows 95 θα μπορούσα να τα χαρακτηρίσω με τη φράση "απ' έξω κούκλα και από μέσα πανούκλα". Εν έτει 1998 είναι πραγματικά απαράδεκτο να μην έχουμε ένα λειτουργικό σύστημα, προσαρμοσμένο στις οικονομικές δυνατότητες του μέσου χρήστη, που να είναι αυτό ακριβώς "λειτουργικό". Είναι τόσο σημαντική πια η αισθητική του λειτουργικού συστήματος ώστε να θυσιάζουμε τα πάντα στο βωμό της; Εν έτει 1998 γιατί δεν μπορούμε να 'χουμε λειτουργικό σύστημα on-chip; 'Η έστω κάτι πιο λιτό από Windows, τύπου DOS αλλά 32μπιτο. Τι αξία έχει το plug'n'play όταν πολλές φορές προκαλεί προβλήματα και αφού τελικώς οι κατασκευαστές των καρτών γραφικών ήχου κ.λπ. προσφέρουν δικούς τους drivers μαζί με το hardware; Από την τεμπελιά μας να εγκαταστήσουμε 2 λεπτά εμείς τους drivers, οδηγούμαστε σε πολλαπλάσια προβλήματα (ο νοών νοήτω). Ούτως ή άλλως ο αρχάριος καλείται να μάθει καλά το χειρισμό του DOS μετά τα πρώτα 2-3 formats του δίσκου, στα οποία θα οδηγηθεί λόγω των Windows και όπου καλούμε το DOS να "βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά". Κι όσο σκέφτομαι τον ταλαίπωρο - νομοταγή - χρήστη που πληρώνει 20 και 30.000 γι' αυτό το τερατούργημα και χρυσώνει τον Bill Gates που γελάει πίσω από την πλάτη μας! Εκτος κι αν τα κάνει όλα αυτά ο Bill, ώστε ο χρήστης κάποια στιγμή αηδιασμένος από τα Windows 95 να τρέξει να πάρει τα NT. Τώρα λίγα σχόλια για την ύλη του PC MASTER. Αν και το θεωρώ το καλύτερο στο είδος του στην Ελλάδα, εντούτοις θα ήθελα να επισημάνω ότι το game review section του περιοδικού πρέπει να περιέχει κυρίως strategy, adventures, εξομοιωτές, RPGs και όχι action, όπως π.χ. στο τεύχος Ιανουαρίου, όπου



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

αφιερώσατε 18 σελίδες σε action games που έτσι κι αλλιώς δεν χρειάζονται λεπτομερή περιγραφή και που ταιριάζουν καλύτερα στην ύλη του "αδελφού" περιοδικού PIXEL (έστω, βάλτε τα στο Gamer's Pit). Δεν νομίζω πως το κύριο σώμα των κατόχων PCs προτιμά να παίζει action games τύπου FIFA 98, VIRTUA FIGHTER 2 κ.λπ. όπου για να παίζεις χρειάζεται να συνδυάζεις (σαν βιρτουόζος πιανίστας) καμιά δεκαριά πλήκτρα. Επίσης, θα ήταν καλό να προστεθούν κι άλλες σελίδες με game reviews (game review δώσε μου και την ψυχή μου πάρε) ακόμα κι αν αυτό θα σήμαινε αντίστοιχη μείωση των hardware θεμάτων, τα οποία καλύπτονται επαρκέστερα από εξειδικευμένα περιοδικά του χώρου.

KEEP UP THE GOOD WORK
Με εκτίμηση,
Θέμης Πάνος

▼ Φίλε μας,

Η αλήθεια είναι πως τον τελευταίο καιρό πληθαίνουν οι φωνές εναντίον των Windows 95, όπως βλέπουμε από τις επιστολές που έρχονται στο περιοδικό. Κανένας υπέρμαχος της Microsoft out there; (Οχι τίποτε άλλο, μη πουν πως κάνουμε και... αντιπαραθυρική προπαγάνδα!) Οπως θα είδες, τα game reviews έχουν πλέον αυξηθεί αισθητά, αν και οφείλουμε να παρατηρήσουμε πως τα action και sport games που αναφέρεις ενδιαφέρουν μεγάλη μερίδα των αναγνωστών μας και γι' αυτό θα συνεχίσουμε να τα συμπεριλαμβάνουμε στα reviews μας, μαζί φυσικά με οτιδήποτε καινούριο κυκλοφορεί από τα άλλα είδη παιχνιδιών.

ΤΡΙΑ... ΣΕ ΕΝΑ!

Αγαπητό "PC Master", Το γράμμα μου αυτό έχει τριπλό σκοπό:

1) Στέλνω το δελτίο για τη λύση του Tomb Raider II.

2) Στέλνω το δελτίο εγγραφής στο Gamers Club. Αν και, όπως θα παρατηρήσετε, στην ηλικία είμαι αρκετά σιτεμένος αναγνώστης, είπα να το στείλω. Δεν βαριέσαι, μπορεί κάτι καλό να βγει, αν και δυστυχώς δεν αγοράζω πολλά games το χρόνο (μόνο 2-3 adventures).

3) Να πω μερικές παρατηρήσεις μου.

Καταρχήν, στο παρελθόν ήθελα να γράψω ένα γράμμα και να προτείνω στήλες όπως το "Do it yourself", ένα άρθρο για τις ρυθμίσεις του BIOS, στήλη για τους αρχάριους του Internet, αλλά με προλάβατε (συγχαρητήρια). Ετσι λοιπόν προτείνω κάτι άλλο. Τεχνικά άρθρα για τα modems (αν και πιστεύω ότι θα δημοσιευτούν). Στήλες παρουσίασης σοβαρού software (π.χ. κάνετε συγκριτικά τεστ όχι μόνο για παιχνίδια αλλά και uninstaller, παρόμοια utilities κ.λπ.). Μόνιμες περιοχές στο συνοδευτικό CD με τις τελευταίες εκδόσεις διάφορων antivirus - συμπιεστικών κ.λπ. Περισσότερα utilities (αρχεία κ.λπ.). Τα προγράμματα που

είχε το CD Μαρτίου για αρχειοθέτηση δίσκων και slides ήταν καταπληκτικά. (Είναι το χόμπι μου, γι' αυτό.) Ας περάσουμε τώρα στα καθιερωμένα υστερόγραφα:

1) Κάτι για τη στήλη "Μεταξύ μας" που μαζί με την "PC Expert" διαβάζω ανελλιπώς. Αναφέρομαι στο άρθρο "Κομπάουα!". Ο Τζίμης Πανούσης πριν από κάμποσα χρόνια τραγουδούσε σε ρυθμό Lambada: "Εδώ είναι Ελλάδα, είμαστε όλοι τσιγγάνοι, γύφτοιμοϊκανοί". Απ' ό,τι φαίνεται αυτό ισχύει. (Παρακαλώ, αν γίνεται, μεταφέρετε το παρόν στο συντάκτη του "Μεταξύ μας").

2) Το "PC Master" το διαβάζω περίπου 2 χρόνια τακτικά και τα προηγούμενα περιστασιακά. Μου αρέσει γιατί έχει πολλές παρουσιάσεις adventure games και στα λίγα αυτού του τύπου παιχνίδια που αγοράζω το χρόνο με επηρεάζει πολύ. Γι' αυτό λοιπόν συνεχίστε με πολλές παρουσιάσεις adventure.

3) Σας αφήνω τώρα (χωρίς συγχαρητήρια γιατί εννοούνται).

Χαλκίδα 16-3-98
Παναγιωτίδης Απόστολος

Αγαπητέ φίλε,
Θα συνεχίσουμε και στο μέλλον να φροντίζουμε... πριν από εσάς για σας! Οι προτάσεις σου καταγράφτηκαν και πιθανότατα θα τις δεις σύντομα να υλοποιούνται από τις σελίδες (και τα... CD tracks!) του περιοδικού.

KICK OFF CONTEST

Κύριοι,
Με την παρούσα επιστολή θέλω να σας συγχαρώ για την άριστη οργάνωσή σας και τη σοβαρότητα με την οποία αντιμετωπίζετε τους αναγνώστες και πελάτες σας. Επειδή η σημασία στη λεπτομέρεια και η ταχύτητα είναι βασικά στοιχεία που επιβεβαιώνουν τους παραπάνω ισχυρισμούς μου, επιτρέψτε μου να σας πω με δυο λόγια για το γεγονός που με εντυπωσίασε.

Ο γιος μου έλαβε μέρος στο διαγωνισμό του περιοδικού "PC Master", τεύχος Φεβρουαρίου, για 1 CD-ROM του παιχνιδιού Kick Off 98.

Σε συντομότατο χρονικό διάστημα, μια ευγενέστατη δεσποινίς επιβεβαίωσε τηλεφωνικά τα στοιχεία και μας ανακοίνωσε ότι κληρωθήκαμε για το παραπάνω παιχνίδι.

Επίσης, χωρίς καμιά επιβάρυνση, μας απεστάλη το CD-ROM σε επίσης σύντομο χρονικό διάστημα.

Αυτά για του λόγου το αληθές. Και πάλι συγχαρητήρια.
Γ. Μανδέλης

Ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια. Θεωρούμε υποχρέωσή μας να εξυπηρετούμε σωστά τους αναγνώστες μας, αφού για εμάς είναι πρώτα φίλοι και ύστερα πελάτες.

Καλή τύχη και σε μελλοντικούς διαγωνισμούς! PC

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!
Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 100%

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.
Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 90%

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pacman στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 80%

LANDS OF LORE



Ο εν λόγω τίτλος, με τον υπότιτλο The Throne of Chaos, ήταν από αυτούς που έφεραν στη Westwood Studios την αναγνώριση. Ενα πρωτότυπο RPG που δεν πονοκεφάλιαζε τον παίκτη με πολλές hardcore λεπτομέρειες και ακολουθούσε μία ιδιαίτερα περιπετειώδη πλοκή. Καταπληκτικά για την εποχή γραφικά και ένα από τα πρώτα παιχνίδια με εκτεταμένες ψηφιακές ομιλίες στη CD-ROM έκδοση.
Παρουσίαση: Σεπτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα Gabriel Knight αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

PHANTASMAGORIA



Ενα από τα πρώτα adventures της Sierra με ψηφιοποιημένα videos, μεγάλο cast ηθοποιών και κινηματογραφικές λήψεις. Περιλάμβανε τον αριθμό-ρεκόρ για την εποχή των 7 CD-ROMs, γεμάτων γραφικά υψηλής ποιότητας. Κατά τα άλλα, ήταν ακόμη ένα adventure που πιστοποιούσε τα υψηλά standards της Sierra.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

THE DIG



Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

GABRIEL KNIGHT II

Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα adventures που δημιουργήθηκαν ποτέ ήταν μία ευχάριστη εξαίρεση στον κανόνα που θέλει τα sequels να υστερούν σε πρωτοτυπία. Ο Gabriel Knight θα βρεθεί απρόσμενα από τη θερμή Νέα Ορλεάνη στην παγωμένη Ευρώπη, για να εξιχνιάσει, όπως αυτός ξέρει, ένα ακόμα μυστήριο. Η βαθμολογία του τα λέει όλα.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 99%

TOUCHE

Ενα από τα τελευταία adventures με σχεδιασμένα στο χέρι καρτουνίστικα γραφικά (αν και

Το πάνθεον... των games



άρχισαν να επανεμφανίζονται), το οποίο διηγείται την ιστορία του... πέμπτου σωματοφύλακα που προσπαθεί να σώσει τη Γαλλία και την αγαπημένη του. Το απαράμιλλο χιούμορ και η "παλαιού τύπου" δράση το έκαναν μία από τις διασκεδαστικότερες περιπέτειες που εμφανίστηκαν ποτέ.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 90%

THE PANDORA DIRECTIVE



Ο γνωστότερος ηλεκτρονικός ντετέκτιβ, ο Tex Murphy, βρίσκεται μπλεγμένος με την υπόθεση Roswell το μακρινό 2043. Τα εκπληκτικά γραφικά, το δεμένο σενάριο, το λειτουργικό user interface, η έντονη δράση και οι ποικίλοι γρίφοι χάρισαν στο Pandora Directive μία υψηλότατη βαθμολογία και μία θέση στα καλύτερα adventures όλων των εποχών.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

ACTION

MORTAL KOMBAT

Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-op για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER

Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

CRUSADER: NO REMORSE



Ενας σταυροφόρος του μέλλοντος με απίστευτα καταστροφικές δυνάμεις ήταν το θέμα αυτού του τρισδιάστατου ισομετρικού action. Μπορούσατε (και οφείλατε) να καταστρέψετε σχεδόν τα πάντα, αφού οι εκρήξεις ήταν το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μετά το εθιστικό gameplay.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

QUAKE

Μπορεί να τα έβγαλε η ίδια εταιρία, να έχουν παρόμοιο θέμα και να διαδέχονται χρονικά το ένα του άλλου, ωστόσο το έχουμε ξαναγράψει πως Doom και Quake είναι διαφορετικά παιχνίδια (σε καμιά περίπτωση π.χ. το Quake2 δεν είναι το... Doom 4). Το κοινό σημείο τους εντοπίζεται στο καταπληκτικό gameplay. Αυτό όμως που ξεκίνησε ως shareware από την id Software, που διέθετε μία απλοϊκή 3D engine και γραφικά χαμηλής ανάλυσης, είναι εντελώς διαφορετικό και στην ατμόσφαιρα και στη δράση και στα γραφικά από το τεχνολογικό θαύμα που ονομάζεται Quake.

QUAKE I

Το πρώτο Quake κυκλοφόρησε εν έτει 1996 και αμέσως έδειξε τα δόντια του. Σύμφωνα με το, πρώτη φορά εμφανιζόμενο, storyline, τέρατα από το εχθρικό τμήμα Quake εμφανίζονται στο επιστημονικό σας εργαστήριο εκμεταλλευόμενα τις Slipgates, πύλες τηλεμεταφοράς της ύλης. Μη ανεχόμενος αυτή την κατάσταση, αποφασίζετε να δράσετε άμεσα ξεκινώντας ένα ταξίδι σε πολλά επίπεδα, ώσπου να εξολοθρεύσετε ένα προς ένα τα χιλιάδες τέρατα που θα βρείτε στο δρόμο



σας. Η ατμόσφαιρα του Quake ήταν πολύ πιο σκοτεινή και λιγότερο μεταφυσική από αυτήν του Doom, καθώς οι τοποθεσίες σχεδιάστηκαν για να θυμίζουν high tech θρίλερ. Τα γραφικά του έφθαναν την υψηλότατη ανάλυση 1.024 x768, οι πίστες ήταν πράγματι τρισδιάστατες και πολύ πιο περίπλοκες, ο ήχος υποβλητικότερος από ποτέ, τα όπλα, οι εχθροί, τα power up, όλα πιο καλά σχεδιασμένα και πολύ πιο δεμένα ως σύνολο. Η βασική αρχή, βέβαια, παραμένει η ίδια: Πρώτα πυροβολούμε και μετά κάνουμε όλα τα υπόλοιπα.

QUAKE II

Η σειρά των Quake (αλλά και αυτή των Doom παλαιότερα) βρισκόταν πάντα στο επίκεντρο της τεχνολογίας. Ετσι, λοιπόν, το άρτι αφιχθέν Quake II αποτελεί το νέο γραφικό πρότυπο αναφοράς για τα τρισδιάστατα action games. Εκμεταλλευόμενο τη δύναμη των νέων τρισδιάστατων επιταχυντών, η 3D engine της id Software προσφέρει μία ανεπανάληπτη εμπειρία. Το storyline έχει να κάνει με τη μάχη ενός διαστημικού πεζοναύτη ενάντια σε βιονικούς εξωγήινους, περιλαμβάνει δε και κινηματογραφικές σκηνές. Ο ήχος, σε 3D surround, είναι εξίσου πλούσιος και εντυπωσιακός, ενώ οι 39 συνολικά πίστες του παιχνιδιού υπόσχονται μεγάλη διάρκεια παιξίματος. Η αρχιτεκτονική του παιχνιδιού παραμένει ανοιχτή, κάτι που σημαίνει πως αναμένεται ακόμα μία καταιγίδα από add-on. Η δουλειά που έχει γίνει με τους εχθρούς και τα όπλα είναι αξιοσημείωτη, ενώ το multiplayer μέρος παραμένει το μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού. Θα μπορούσα να συνεχίσω για ώρες, αλλά μόνο η προσωπική εμπειρία μπορεί να φανερώσει τι σημαίνει Quake II.



The Hall Of Fame

WING COMMANDER IV

Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

CYBERIA 2

Το sequel ενός παιχνιδιού που χαρακτηρίστηκε interactive movie είναι πολύ καλύτερο και μεγαλύτερο. Επιπλέον, διαθέτει κορυφαία γραφικά και πολλά υπο-παιχνίδια. Τα arcade χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τα adventure στοιχεία του θα σας καθηλώσουν.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 96%

CRUSADER: NO REGRET

Ενα ιδιαίτερα βίαιο action που επέμενε στην τρισδιάστατη ισομετρική άποψη - και καλά έκανε. Αναλαμβάνετε την πλήρη καταστροφή ενός σεληνιακού σταθμού με μία μεγάλη ποικιλία όπλων. Καταιγιστική δράση και εξαιρετικά γραφικά έδιναν την αίσθηση του πραγματικού. Περιείχε δε ορισμένες από τις εντυπωσιακότερες εκρήξεις σε computer game.

Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

TOMB RAIDER



Το παιχνίδι που δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Σηματοδότησε τη νέα εποχή των παιχνιδιών δράσης, με εξελιγμένα τρισδιάστατα γραφικά που υποστηρίζονταν από εξειδικευμένους 3D επιταχυντές. Η πρωταγωνίστρια Lara Croft, ο θηλυκός Indiana Jones, έγινε το πρώτο ψηφιακό sex symbol και πρωτοσέλιδο σε πολλά, άσχετα με το αντικείμενο των παιχνιδιών, περιοδικά.

Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατελείωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-on καθιστούν εδώ και χρόνια τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.

Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

ACES OVER EUROPE

Οι καλύτεροι πιλότοι των Συμμάχων και του Αξονα σε έναν εξομοιωτή με καταπληκτικά γραφικά, πιστή αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας. Διαθέτοντας περίπου 20 3D rendered αεροσκάφη, ήταν εν έτει 1994 πρώτο μακράν του ανταγωνισμού.

Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

PACIFIC STRIKE



Εξομοιωτής από τους λίγους, αφού χωρίς να χάνει την arcade πλευρά του δεν έκανε υπεραπλουστεύσεις. Προκειμένου να πετύχει το χτύπημα στον Ειρηνικό, χρειαζόταν δεξιοτεχνία και εξασκημένες ικανότητες.

Παρουσίαση: Ιούν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

US NAVY FIGHTERS



Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.

Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.

Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED

Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που



ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.

Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION



Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο με σχεδόν όλες τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο "διπλό" που παίξατε ποτέ.

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

TOP GUN



Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.

Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί για να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.

Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II

Ενα αρκετά εύκολο στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γρα-

Το πάνθεον... των games



φικά. Μολονότι ιδανικό για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

SUPER EF 2000

Ενας εξομοιωτής πτήσης που λαμβάνει χώρα στον παγωμένο Βορρά και αναφέρεται στο ομώνυμο "πολυεθνικό" αεροσκάφος. Τα γραφικά του ξεχώριζαν αμέσως από τα υπόλοιπα παιχνίδια, ενώ ιδιαίτερα αυξημένος ήταν και ο ρεαλισμός - δεν θύμιζε σε καμιά περίπτωση action simulator. Περιλαμβάνοντας δικτυακό παιχνίδι προσφερόταν για αερομαχίες "επαγγελματικού" επιπέδου.
Παρουσίαση: Μάρτ. '97 **Βαθμολογία:** 90%

STRATEGY

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE

Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier, δημιουργού του Civilization, όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN

Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER

Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πιστές υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CIVILIZATION II



Το πρωτότυπο Civilization ήταν η ανεπανάληπτη επιτυχία του Sid Meier. Το δεύτερο μέρος της σειράς κυκλοφόρησε από τη Microprose χωρίς τη συμβολή του και ήταν μία διασκευή του πρώτου, έτσι όπως το ήθελε η πλειονότητα των χρηστών. Τα γραφικά ήταν σαφώς βελτιωμένα, περιλαμβάνονταν videos και extra μονάδες, μια ενσωματωμένη cheat mode και οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να κάνει το κλασικό κλασικότερο.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 95%

AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει, τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.



Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

DEADLOCK

Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

MASTER OF ORION II

Το sequel του Master of Orion ήταν ένας εξαιρετικός από κάθε άποψη τίτλος. Οχι μόνο δεν έχανε τίποτε από τον εθισμό, την πληρότητα και την ευελιξία του αυθεντικού, αλλά ενίσχυε όλα αυτά τα χαρακτηριστικά και τα εμπλούτιζε με SVGA γραφικά και νέες δυνατότητες που απογείωναν το gameplay.
Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

LORDS OF THE REALM II

Ενα μεσαιωνικό strategy game που έβαζε τον παίκτη στο κυνήγι του αγγλικού θρόνου. Χωριζόταν σε δύο τομείς, ο δεύτερος εκ των οποίων (οι μάχες και πολιορκίες) ήταν το highlight του παιχνιδιού. Ετσι ακολούθησε συνέχεια με μάχες μόνο. Η ισορροπημένη δράση και ο υψηλός βαθμός εθιστικότητας κέρδισαν τους απανταχού strategy fans.
Παρουσίαση: Μάρτ. '97 **Βαθμολογία:** 90%

OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους

THE 7th GUEST



Το 7th Guest ήταν ένα παιχνίδι που κυκλοφόρησε πριν από περίπου 3 χρόνια από την Trilobyte και έγινε αμέσως γνωστό για το είδος και την ατμόσφαιρά του. Πρόκειται για μία συλλογή από καλοστημένα puzzles που βρίσκονται στο στοιχειωμένο σπίτι ενός δαιμόνιου κατασκευαστή παιχνιδιών, του Henry Stauf. Ο παίκτης καλείται να περάσει από τα puzzles αυτά που, αν και έχουν σχέση με παιχνίδια, δεν είναι καθόλου ευχάριστα. Τα καταπληκτικά 3D rendered σκηνικά, η μυστηριώδης μουσική και το όλο στήσιμο του παιχνιδιού δημιουργούσαν μία υποβλητική ατμόσφαιρα, ένα γνήσιο θρίλερ στους υπολογιστές. Προσπαθώντας να εξιχνιάσει το μυστήριο της εξαφάνισης των προηγούμενων έξι επισκεπτών του σπιτιού και να αποκαλύψει το παιχνίδι του Stauf, ο παίκτης βυθίζεται σε ένα καταπληκτικό παιχνίδι που έτυχε μίας εξίσου καλής συνέχειας και πολλών μιμητών.



ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Αθήνα, Τηλ.: 6462900

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

EMPOWER
Λ. Αλεξάνδρας 31 α, Αθήνα, Τηλ.: 6454868

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4, Αθήνα, Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

NIKAM
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, εμπορικό κέντρο Αγ. Αναργύρων, τηλ.: 2636410, fax: 2405803

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25, Αιγάλεω, Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947 Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339, Αιγάλεω, Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

MICROCHIP 5
Ιερά Οδός 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Αιγάλεω, Τηλ.: 5397071

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22, Αμπελόκηποι, Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, τηλ.: 7488881, fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο Πλάζα, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

MICRONICS
Μπενάκη 57

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαπα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Καλλιθέα, Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Καλλιθέα, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Καλλιθέα, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Κηφισιά, Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9, τηλ.: 6234077, 6233270

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Αθήνα, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταινης 2 & Ταξιαρχών, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Αθήνα Τηλ.: 8564265

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Μοσχάτο, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Ν.Ιωνία Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Νέα Ιωνία, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Ν. Σμύρνη Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER I
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22 Ν. Σμύρνη, Τηλ.: 9560317 Fax: 9309638

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8, Ν.Κόσμος Τηλ.: 9212121

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, τηλ./fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248, Περιστέρι, Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάγους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72, Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386,Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24, Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15 - Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

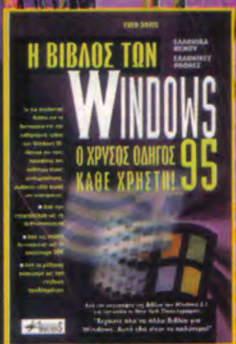
NEW LOGIC
Τσιμισκή 3, Τηλ.: 031-551184-7

NEW LOGIC
Εθνικής Αμύνης 38, Τηλ.: 031-2401100

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85, Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442


THE SHOPPING
Library
"Επισκεφθείτε" τις σελίδες THE SHOPPING LIBRARY, επιλέξτε τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα γρήγορα και εύκολα!
ΒΙΒΛΙΑ Πληροφορικής
ΒΙΒΛΙΑ Management
SOFTWARE
ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA
ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
VISA
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
MasterCard
EUROCARD
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER
Ταχυδρομήστε το ένθετο δελτίο παραγγελίας
Τηλεφωνήστε 3801487
Παραγγείλτε ON-LINE μέσω INTERNET
http://www.compulink.gr/mall/anubis/
Στείλτε FAX 9242219, 9216847
ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για αγορές συνολικής αξίας άνω των 15.000 δρχ.
Ισχύει μόνο για παραγγελίες εντός Ελλάδος.









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 3.100
Σελίδες 106

Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

Β1. WINDOWS 95 P.G 3.900
Σελίδες 350

Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ .... WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.800
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

Ε1. 3D STUDIO MAX............12.500
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916

Ε2. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

Ε3. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600
Σελίδες 384

Ε4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200
Σελίδες 356

Ε5. PHOTOSHOP 3.................5.200
Σελίδες 244

Ε6. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

Ε7. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 334

Ε8. AUTOCAD 14 ....6.500
Σελίδες 400

Ε9. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

Ε10. COREL DRAW 8 ....8.500
Σελίδες 600

Ε11. COREL DRAW 8 σε μία εβδομάδα 5.200

SPREADSHEETS

Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800
Σελίδες 256

DATABASES

Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800
Σελίδες 276

Η2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

Ι1. WEB GUIDE 6.200
Σελίδες 320

Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300
Σελίδες 112

Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR ...3.300
Σελίδες 112

Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 3.300
Σελίδες 136

Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300
Σελίδες 152

Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300
Σελίδες 136

Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.900
Σελίδες 120

Ι11. WWW BROWSERS 3.300
Σελίδες 156

Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300
Σελίδες 122

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ..................4.800
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.800
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................4.100
Σελίδες 234

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100
Σελίδες 104

Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800
Σελίδες 104

Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.800
Σελίδες 96

Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 4.100
Σελίδες 200

Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ 4.800
Σελίδες 342

Ρ7. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ 8.000
Σελίδες 384

Ρ8. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ 4.100
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL 4.100
Σελίδες 232

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 102

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 100

Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800
Σελίδες 102

Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100
Σελίδες 208

Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800
Σελίδες 120

Σ7. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 4.100
Σελίδες 280

MANAGEMENT

Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............4.100
Σελίδες 168

Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800
Σελίδες 112

Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800
Σελίδες 112

Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.800
Σελίδες 108

Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.800
Σελίδες 100

- I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
  Σελίδες 106
- I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
  Σελίδες 152
- I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
  Σελίδες 112
- I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
  Σελίδες 120
- I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω.............................3.300
  Σελίδες 144
- I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
  Σελίδες 152
- I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
  Σελίδες 144

MULTIMEDIA

- K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
  Σελίδες 396
- K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
  Σελίδες 176
- K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
  Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

- Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
  Σελίδες 324
- Λ2. INTRANETS.......................5.600
  Σελίδες 394
- Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
  Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
  Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
  Σελίδες 624
- M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
  Σελίδες 846
- M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
  Σελίδες 512
- M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
  Σελίδες 214
- M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
  Σελίδες 360
- M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
  Σελίδες 368

UNIX

- N1. UNIX...............................9.300
  Σελίδες 808
- N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
  Σελίδες 120

SOFTWARE

- S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
  Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"
- S2. ASTROCHART...............12.000
  Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"
- S3. VISUAL WINDOWS PRO (Win 3.11 & 95) v. 40....39.700
  Νέα, επαγγελματική έκδοση
  Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"
- S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι............................15.000
  Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"
- S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000
  Διατίθεται σε δισκέτα 3.5
- S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
  Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"
- S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
  Διατίθεται σε CD-ROM
- S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
  Διατίθεται σε CD-ROM
- S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
  Διατίθεται σε CD-ROM
- S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000
- S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
  Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

- O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
  Σελίδες 408
- O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
  Σελίδες 364
- O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
  Σελίδες 278
- O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
  Σελίδες 182
- O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS.......................4.000
  Σελίδες 204
- O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
  Σελίδες 232
- O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
  Σελίδες 188
- O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
  Σελίδες 432

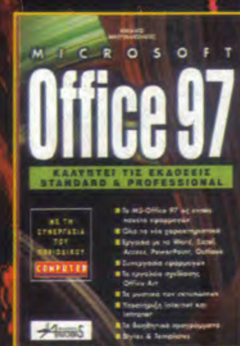
- T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
  Σελίδες 224
- T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
  Σελίδες 96
- T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 2.800
  Σελίδες 100
- T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
  Σελίδες 102
- T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
  Σελίδες 102
- T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
  Σελίδες 256
- T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
  Σελίδες 96
- T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
  Σελίδες 88
- T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
  Σελίδες 216
- T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
  Σελίδες 150
- T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
  Σελίδες 100
- T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ..........................2.800
  Σελίδες 96
- T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
  Σελίδες 112
- T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
  Σελίδες 288
- T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
  Σελίδες 98
- T21. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ....................2.800
  Σελίδες 135
- T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
  Σελίδες 100
- T23. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
  Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

- Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
  Σελίδες 424
- Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.800
  Σελίδες 212
- Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
  Σελίδες 928
- Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
  Σελίδες 358
- Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
  Σελίδες 350
- Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
  Σελίδες 280









BACK LIST

- BL1. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS .... 4.800 — *Σελίδες 350*
- BL2. WINDOWS NT P.G. .... 3.900 — *Σελίδες 442*
- BL3. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS .... 9.300 — *Σελίδες 1.024*
- BL4. WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 198*
- BL5. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) .... 8.300 — *Σελίδες 750*
- BL6. MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 192*
- BL7. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 314*
- BL8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 .... 6.200 — *Σελίδες 462*
- BL9. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 5.100 — *Σελίδες 300*
- BL10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS .... 5.800 — *Σελίδες 226*
- BL11. COREL DRAW 6 .... 7.900 — *Σελίδες 624*
- BL12. COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 344*
- BL13. AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 264*
- BL14. PHOTOSTYLER 2 .... 6.200 — *Σελίδες 226*
- BL15. AUTOCAD 13 .... 6.200 — *Σελίδες 448*
- BL16. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ .... 7.900 — *Σελίδες 580*
- BL17. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 378*
- BL18. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 184*
- BL19. CLIPPER 5.2 .... 3.900 — *Σελίδες 232*
- BL20. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ .... 5.800 — *Σελίδες 386*
- BL21. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ .... 5.200 — *Σελίδες 216*
- BL22. PAGEMAKER 5.0 .... 5.200 — *Σελίδες 300*
- BL23. INTERNET P.G. .... 3.900 — *Σελίδες 384*
- BL24. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 340*
- BL25. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET .... 3.900 — *Σελίδες 224*
- BL26. INTERNET EXPLORER .... 3.300 — *Σελίδες 112*
- BL27. NOVELL NETWARE 2.2 .... 4.600 — *Σελίδες 324*
- BL28. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 .... 6.200 — *Σελίδες 412*
- BL29. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ .... 5.800 — *Σελίδες 350*
- BL30. NORTON UTILITIES .... 3.500 — *Σελίδες 412*
- BL31. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ ... 6.800 — *Σελίδες 530*



ΚΑΙ ΞΑΦΝΙΚΑ !!!
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
BUSINESS SYSTEM
PENTIUM 233 MMX
32 MB RAM, CD ROM 24X
SVGA 2MB, 2,1 HD SOUND
BLASTER 16 BIT, GOLD STAR 15"
KEYBOARD, MOUSE, HXEIA
259.000
PENTIUM II 266 MHz
32 MB RAM, CD ROM 24X
SVGA 2MB, 2,1 HD SOUND
BLASTER 16 BIT, GOLD STAR 15
KEYBOARD, MOUSE, HXEIA
359.000
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΑΠΟ 1500 !!!
COLOR MONITORS
HARD DISKS
NOTEBOOKS
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
HOME SYSTEM
PENTIUM 166 MMX
16 MB RAM, CD ROM 24X
SVGA 2MB, 2,1 HD SOUND
BLASTER 16 BIT, MONITOR 14"
KEYBOARD, MOUSE, HXEIA
199.000
Software Center
Always
Scclub@compulink.gr
Χαλκοκονδύλη 22 Αθηνα Τηλ:5233835 - 5235260
ΝΕΟ Κατάστημα Κηφισίας 263 Εμπορικό κέντρο SEE & SHO
Κηφισιά

Cosmodata



ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β, 106 89 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3815921, FAX 3815905

ΚΑΙ ΜΕΤΑ...

Ποτέ δεν ξέρετε πότε θα μας χρειαστείτε. Έτσι κι αλλιώς η Cosmodata λειτουργεί και μετά τις αγορές σας, με περισσότερη φροντίδα για τον πολύτιμο υπολογιστή σας. Δεν ξεχνάμε ποτέ πόση σημασία έχει για σας αυτή η αγορά σας...

• CPU 200 MMX INTEL	• PHILIPS 15" COLOR
• 16 MB RAM up to 256 MB	• Keyboard 104 Keys
• H.D.D. 2,1 GB ULTRA ATA	• Mouse 3 buttons
• SVGA 2MB card	• Microsoft WINDOWS σε CD

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΟΝΟ

249.000

SERVICE *με σεβασμό στον πελάτη*

- Motherboard L.S. 430 VX ή TX Intel Chipset
- RAM EDO 16 MB 60 nsec, επεκτάσιμη στα 256 MB
- Universal Serial Bus (USB)
- Σκληρός Δίσκος 2,1 GB Ultra DMA
- Κάρτα Οθόνης SVGA 3D Virge 2 MB επεκτάσιμη στα 4 MB
- Microsoft Windows '95 CD
- Πληκτρολόγιο Windows '95 & Mouse Microsoft συμβατό

EXPERT Gold

intel inside 166	intel inside 233	intel inside 233 Pentium II	AMD K6 200	AMD K6 233	intel inside 266 Pentium II
169.000	199.000	259.000	179.000	199.000	289.000

ΟΘΟΝΕΣ MONITORS

PHILIPS 105S	80.000
ROYAL 15″	64.000
SONY 15″ GST	130.000
EIZO 15″	134.000
EIZO 17″	259.000

ΚΙΤ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ 1

- Intel Motherboard
- RAM 16 MB EDO
- CPU 166 MMX

55.000

ΚΙΤ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ 2

- M/B PENTIUM II
- CPU PENTIUM CL 233 MHz
- RAM 32MB up to 256 MB

149.000

MULTIMEDIA INTERNET

ROCKWELL 33.6 int	17.800
ROCKWELL 33.6 ext	22.500
3 ΜΗΝΕΣ Internet	16.000
CD-ROM 16X	18.000
CD-ROM 24X	19.900

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ
01-3815931

ΝΕΟ
ΠΡΟΣΕΧΩΣ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
ΛΕΝΟΡΜΑΝ



ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ — COSMODATA

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΙΔΩΝ



ΕΥΚΟΛΙΕΣ — ΕΩΣ 14 ΜΗΝΕΣ

ΚΑΙ — ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ

Internet site ➡ www.cosmodata.gr